PCGAME PARADE N. 49 - FEBBRAIO 1997 - L. 14.900
PC
GAME
PARADE
SEGA RALLY: il pericolo corre su strada
SPECIALE LUCASARTS: X-Wing VS Tie Fighter e Dark Forces II
TERMINATOR SKYNET: la Virgin ci prova di nuovo
DIABLO: gli inferi non sono mai stati così vicini
NBA LIVE 97: un altro capolavoro annunciato
The City
of Lost
Children
Alone in the Dark ritorna
IN PIU'
MDK, Time Shock,
Star Trek
Generations,
X-COM
Apocalypse,
Flying Corps,
USNF 97,
Sim Copter
e molto altro
ancora

Memories...

Di fronte a me vedo solo uno schermo bianco con su scritte due righe: è l'editoriale del carnevalesco numero di febbraio, editoriale che questo mese stranamente non vuole sbocciare nella mia mente (insolitamente riposata grazie alle vacanze natalizie, si vede che poltrire troppo mi fa male...) non tanto perché non abbia cose da raccontarvi, ma perché mai come questa volta sono fiero e contento di darvi una notizia che, se da un lato potrà sembrarvi niente di più che una nozione di conoscenza d'importanza irrilevante, dall'altro rappresenta per me un ritorno nel passato e un ricordo di bei momenti lavorativi vissuti. Se provate a guardare nel colophon dovreste trovare un nome molto familiare, se non avete voglia di cercare andate a leggere la firma della recensione di Diablo che testimonia il ritorno di un eccellente elemento (e di un grande amico, compagno di gioie e dolori, nonché di scuola serale! Mitico ITIS Molinari di Cimiano...), per un anno scomparso dalle riviste del settore. SHIN, di nuovo tra noi, il continuum redazionale che era iniziato con l'arrivo di Andrea Simula e Mauro Ferri (seppur presenti in maniera piuttosto sporadica!) prosegue con l'integrazione di un altro valido elemento che occasionalmente, assieme agli altri due, ha deciso di dare il contributo a quella creatura, inizialmente figlia di nessuno e quasi abbandonata all'oblio delle riviste puramente tradotte (ma tratta prontamente in salvo grazie all'opera di Michele Maggi, Karim de Martino e infine mia e di tutta la redazione) che ora è decisamente in buona salute e prosegue, mese dopo mese, quella maturazione necessaria per diventare sempre più forte e sempre più importante.
PC Game Parade è ormai vicino al cinquantesimo numero, un traguardo, un punto di riferimento nel quale fermarci un attimo e riflettere su quello che è accaduto dalla sua nascita sino ad ora e in particolare dal passaggio di redazione fino al prossimo futuro.
Personalmente, fino a qualche tempo fa, io, Shin, Andrea e Mauro non eravamo in questa redazione, ma lontani, giovani; impauriti da quello che ci stava accadendo intorno abbiamo tutti e quattro creduto sempre in quello che facevamo e abbiamo sempre lavorato fianco a fianco per parecchio tempo. Poi le strade si sono divise: Andrea vedeva rosee texture nella sua vita, Mauro aveva preso la via dell'hardware, io quella del militare e Shin quella del game-designer (cosa che continua comunque a fare assieme alla localizzazione di software). Adesso, dopo più di un anno, le nostre strade si rincontrano, quasi casualmente, in termini e gerarchie diverse, siamo ancora noi e oltretutto non siamo soli, no! Abbiamo alcune tra le persone più disponibili, fedeli (nonché piene di pazienza per sopportare le mie proverbiali crisi depressive!) e anche competenti che mi sia capitato di incontrare.
Siamo ritornati di nuovo quello che eravamo una volta: una squadra, quattro elementi che credono in quello che fanno da anni, un'altra dozzina che ci crede da meno, ma con lo stesso entusiasmo di sempre. Quello che ha fatto diventare una passione un mezzo di sostentamento, un gratificante scopo per proseguire e andare avanti sino a che la nostra strada sarà sempre la stessa...
Ma parliamo di questo numero, come sempre travagliato, ma sempre frutto di un lavoro che, come già detto, ci fa passare volentieri 7 giorni da incubo ogni mese (la cosiddetta "chiusura"). Febbraio non è mai stato un mese ricco di giochi, un po' a causa del Natale appena passato, un po' perché la gente ha già finito i propri soldini durante le ultime festività. Comunque non dobbiamo certo lamentarci: The City of Lost Children non è assolutamente niente male (al contrario di Sega Rally che, se preso come conversione non fa una grinza, ma comunque perde la battaglia con Screamer 2 e Rally Championship), NBA Live 97 conferma la qualità dei prodotti EA Sports e la Lucas finalmente sta per essere un po' meno ermetica (il reportage su X-Wing VS Tie Fighter e Jedi Knight dovrebbero essere indicativi di questo fatto). Continuo a vedere sempre più lettere arrivare in redazione, alcune intelligenti, altre meno, ma comunque non sono ancora soddisfatto al 100% di come sia la posta. Stiamo carburando bene e se il buon giorno si vede dal mattino allora il nostro pomeriggio dovrebbe essere veramente ottimo.
Comunque vi rinnovo ancora il mio invito a scriverci di tutto e di tutti; lo so che alcuni di voi lo stanno già facendo, ma sapete quanti ottimi redattori sono stati scoperti per caso?
E arriviamo ad un altro punto saliente: abbiamo deciso di allargare il nostro organico per fare spazio a nuove leve intraprendenti, intelligenti e che conoscano il mercato dei videogiochi (quest'ultima cosa importantissima). Non spaventatevi, se siete giovani (possibilmente di Milano o dintorni per problemi logistici), avete uno spirito critico innato, una buona cultura videoludica e non vi spaventa lavorare con me medesimo (sto comunque migliorando, ve lo assicuro!!!) provate a inviarci via posta o fax o e-mail una recensione di prova di un prodotto che vi piace (seguite lo schema classico delle nostre recensioni), chissà...
Il discorso Internet ha un nuovo responsabile: Zolthar è stato eletto a furor di popolo curatore ufficiale del sito, beh, anche qui stiamo decollando. Mi rendo conto che la nostra home page è rimasta un attimino indietro (e me ne scuso pubblicamente a "capo chinato"), ma il nuovo sito è quasi pronto e per quando leggerete queste righe qualcosa si sarà già mosso.
Il CD realizzato da KDM si sta anch'esso evolvendo; questo mese troverete una nuova rubrica: il Game Doctor e una bustina per conservare il CD. Per i prossimi mesi si vedrà.
E veniamo ora invece a un ammissione di colpa: il mese scorso è uscita la recensione di New Beat Trancemission, poliedrico e funzionale programma musicale che ha raccolto parecchi consensi da tutta la stampa specializzata e non. Per un imperdonabile svista ci siamo dimenticati d'inserire il distributore del prodotto in questione. Provvediamo subito: Microforum.
Una sola frase prima di chiudere: Last Ninja, Vendetta e Myth della System 3 stanno per essere convertiti per PC. Succose anticipazioni il prossimo mese.

Stefano "BDM" Petrullo
pcgame@contatto.it

sommario

WORK IN PROGRESS

TEST

PC HOME

RUBRICHE

DIRETTORE RESPONSABILE: Michele Maggi
ASSISTENTI AL DIRETTORE RESPONSABILE: Stefano "BDM" Petrullo (pcgame@contatto.it), Karim De Martino (karim@bbs.infosquare.it)
HANNO COLLABORATO: Hanno collaborato: Alessandro Debolezza, Stefano Gradi, Riccardo Landi, Riccardo Merlini, Matteo Pavesi, Andrea Simula, Diego Cossetta, Alberto Falchi, Davide Mascaretti, Andrea Romanazzi.
SEGRETARIA DI REDAZIONE: Maristella Boso
ART DIRECTOR: Emanuele Re
IMPAGINAZIONE: Stefania Gaia Paltrinieri
SERVIZI FOTOGRAFICI: Andrea Chelli
DIRETTORE COMMERCIALE: Giorgio Ruffoni
PUBBLICITA': Monica Bay, Marco Fregonara

Tel: 02-38010030 - Fax: 02-38010028

AGENZIA PER IL PIEMONTE: Franco Aluffi (T. 011/307217)
DISTRIBUZIONE: MEPE Messaggerie Periodici
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
STAMPA: Litografica - Cuggiono
UFFICI COMMERCIALI:
Editoriale Top Media S.r.l.
Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano
Tel: 02/38010030
Fax: 02-38010028

PC Game Parade è una testata della GR Edzioni Srl, registrata presso il Tribunale di Milano
N° 509 del 14/9/92
Realizzazione: Editoriale Top Media

Internet Blaster
Lire 299.000*
IVA inclusa

La via più diretta per il pianeta Internet

Caratteristiche tecniche:
modem/fax esterno a 33.6 Kbps - V34, MNP5 e MNP10, V42bis
omologato "approvazione Ministeriale P.T. N.IT/96/MD/140"

Software inclusi:
Microsoft Explorer 2.1 (Win 3.1) e 3.0 (Win 95)
NetSpeak WebPhone
SoftQuad HoTMetaL Light 2.0
SuperFax 6.0
accesso promozionale a Internet con Video On Line

Internet Blaster 33.6
Il modem per dominare Internet a occhi chiusi

Dopo avervele suonate in tutti modi con le nostre schede Sound Blaster, e avervene fatte vedere di tutti i colori con Video Blaster e 3D Blaster, abbiamo deciso di prendervi nella rete. Abbiamo fatto le cose in grande. Grande nelle prestazioni, naturalmente, perché il prezzo invece è molto piccolo.

Internet Blaster 33.6 è la soluzione più completa e conveniente sul mercato. Il pacchetto comprende un velocissimo modem esterno V.34 a 33.6 Kbps omologato, le migliori applicazioni per Internet e 15 giorni di navigazione gratuita. Ma vediamo meglio cosa offre Internet Blaster 33.6. Prima di tutto un modem che, con i suoi 33.600 bps, è uno dei più veloci del mondo. Ma anche i programmi che lo accompagnano sono all'altezza di tanto hardware:

- **Microsoft Internet Explorer 2.1** e **3.0** rappresentano le soluzioni più avanzate per navigare nel mare di informazioni del Web e per la posta elettronica.
- **NetSpeak WebPhone** vi consente di fare telefonate in tutto il mondo attraverso Internet al costo di una telefonata al più vicino nodo Internet.
- **SoftQuad HoTMetaL Light 2.0** permette anche agli inesperti di creare facilmente pagine HTML per il Web.
- **SuperFax 6.0** è la soluzione ideale per ricevere e inviare fax con il vostro computer.

E se il miglior hardware e software per Internet non vi bastano, vi diamo anche le migliori condizioni per accedere alla rete. L'abbonamento gratuito a Video On Line vi permette infatti di scorrazzare nel Web 24 ore al giorno per 15 giorni.
E se ci prendete gusto, e decidete di rinnovare l'abbonamento per un anno, avete diritto ad altri 15 giorni completamente gratuiti.
Internet Blaster 33.6 è pienamente compatibile con sistemi Windows® 95 e Windows 3.1.

Per saperne di più, visitate il nostro sito Web "Creative Zone" (www.creativelabs.com)

* Prezzo medio rilevato

Salve a tutti,
come il mese scorso anche questa volta vi sarete accorti che la posta è più lunga del solito, infatti arrivano sempre più lettere e non è da escludere in un prossimo futuro l'arrivo di un'altra paginetta. Per ora però accontentiamoci di quello che c'è. Prima di iniziare con la rubrica ci tengo però a fare un paio di precisazioni sulle modalità per inviare messaggi e materiale. Innanzi tutto quando mandate una lettera specificate sulla busta se è diretta alla posta, alla posta tecnica, al Ministry of Game o ad altre rubriche in modo da evitare confusione. Poi ricordatevi sempre di mettere il vostro indirizzo completo. Per quanto riguarda i messaggi e-mail, che ultimamente sono davvero tanti, abbiamo attivato di recente un programma che smista le lettere in base al soggetto, quindi se la vostra e-mail è per la rubrica della posta dovete scrivere come soggetto (o "subject" se il programma che utilizzate è in inglese!) semplicemente la parola "posta". Per la posta tecnica continueremo ad utilizzare il vecchio indirizzo Internet della rivista che è pc-gameparade@bbs.infosquare.it. Infine ricordatevi se mandate dei dischetti o altri supporti magnetici di proteggerli a dovere e se possibile di inserire nella busta due copie dello stesso disco, questo naturalmente serve ad evitare brutte sorprese. Chiudo citando i baldi lettori che hanno inviato materiale per la rubrica "L'ho dipinto io!", notizie più dettagliate le potete trovare comunque nella pagina di istruzioni del CD-ROM. Un saluto quindi a Luca Papini, Emanuele Apuzzo e tutti gli altri di cui non ho il nominativo sotto mano.
Buona lettura!

Quake e Duke in compagnia

Gentilissima redazione di PC Game Parade,
intanto congratulazioni per la rivista! Mi piacerebbe sapere qualcosa di più sul multiplayer di Quake e Duke
Nukem 3D. E' possibile che per giocare a questi giochi (a parte la connessione diretta con qualche amico) si debba vivere in America?
Forse non ho capito bene io l'utilizzo su Internet di questi due giochi, in fin dei conti è pochi mesi che sono connesso alla "Madre di tutte le reti", ma a quanto pare esiste solo in America la possibilità di giocarvi.
Spero di sbagliarmi e di avere una risposta da voi su come devo fare per giocare su Internet ai miei due giochi preferiti.

Tanti saluti da Willy
<wilsilv@iol.it>

Allora Willy,
per giocare a Quake via Internet non devi fare altro che far partire il gioco da Windows 95 e poi nella consolle del gioco (che si richiama premendo il tasto "\") devi scrivere CONNECT xxx.xxx.xxx.xxx dove le x stanno per un numero di server. La lista di questi ultimi la trovi in diverse pagine web tra cui il primo che mi viene in mente è www.stomped.com, oppure, visto che oggi sono molto buono, puoi dare un occhiata nella directory "stuff\quake" del CD-ROM e troverai la lista aggiornata al 5 Gennaio scorso. Ti assicuro che tutta l'operazione non è per niente complicata. Naturalmente devi tenere presente che le linee telefoniche italiane sono molto più lente di quelle americane, perciò ti conviene scegliere un server in Europa (quelli che iniziano con 194 sono i più vicini a noi), e scegliere livelli con un numero di avversari basso. Io ho provato diverse volte a giocare su Internet e devo dire che a seconda delle connessioni si riusciva a giocare decentemente o da schifo, ma mai a livelli di una connessione diretta via modem con un amico. Per Duke Nukem 3D invece la situazione è diversa perché il gioco non prevede l'opzione Internet, quindi devi scaricare dei patch dalla "Madre di tutte le reti" e collegarti tramite dei servizi a pagamento come TEN (www.ten.com) oppure M-Player (www.mplayer.com). Non credo tuttavia che sia possibile abbonarsi a tali servizi dall'Italia, anche perché spesso bisogna chiamare dei server direttamente con il proprio modem e trovandosi questi negli Stati Uniti la cosa risulta un tantino dispendiosa. Prova comunque a dare un'occhiata agli indirizzi che ti ho dato per farti un idea delle tariffe e di come funziona l'abbonamento. Ciao.

Una rivista un po' più "seria"

Ciao Redazione.
Sono un vostro neolettore-utente, ma anche neo-emailante. Non ho mai neanche scritto a nessun giornale, nessuna rivista specializzata; anche poche cartoline.
La mia usuale pigrizia è però stata positivamente contrastata dalla vivacità e freschezza del vostro stile e contenuti.
Perciò: mi rendo conto che lavorate per un target prevalentemente composto da adolescenti, perlopiù studenti delle superiori etc., ma è quasi spiacevole, anche deprimente dover leggere tutte le vostre pirotecniche battute, tutti quei gorgogli di tentato humour ed autoironia: non fa assolutamente ridere, e credo altresì che un ragazzo di 15-16 anni trovi il repertorio quantomeno banale. Ora, io non so quanto male siamo informati, ma se fate un giro presso qualche liceo, qualche punto di ritrovo, vi renderete conto che potete anche "alzare il livello". Dico questo onestamente, senza cattiveria o risentimento gratuito. Voi potrete anche pensare e dire "non comprarci"... ma siccome sono abbastanza inesperto di informatica, ho poco tempo e pochi soldi per applicarmi, continuerò a comperare la rivista. Complimenti all'addetto alla posta comunque, che risponde a problematiche di cui non è la causa.
Ciao, grazie, auguri.

Cristiano Bottazzi

Caro Cristiano,
non si può stare a discutere o controbattere su delle opinioni personali, certamente hai ragione a dire che secondo te lo stile delle recensioni è troppo umoristico, ma certamente non è forzato e questo te lo posso assicurare. I nostri collaboratori sono tanti e ognuno ha un suo modo di scrivere, BDM personalmente non si azzarda a influire sul loro umorismo, che talvolta apprezzo, altre meno. Tuttavia mi sembra che PC Game Parade goda di una certa varietà di contenuto e stile, e che quindi non si possa ridurla e giudicarla solo per le "battute" sparse qua e là (quantunque comunque stiamo riassettando, senza eliminarlo, l'umorismo delle recensioni che, comunque ci vuole solo se spontaneo NdBDM). Al contrario di quello che pensi inoltre, il nostro target è piuttosto alto rispetto alle altre riviste del settore e questo fatto è sicuramente ind icativo. Non posso convincerti ad apprezzare questo stile e la nostra politica editoriale, ma ti prego di riflettere sul fatto che la rivista non può suscitare in tutti i lettori le stesse emozioni. Inoltre l'autoironia che pervade la maggior parte degli articoli è una emanazione diretta di quella freschezza che, parole tue, ha contrastato la tua pigrizia, e per tanto è genuina e non messa lì tanto per far ridere i "ragazzini", di qualsiasi età essi siano.
Ti ringrazio comunque per avere espresso così palesemente le tue critiche e invito tutti i lettori che lo desiderino a fare lo stesso. Può anche darsi che fino ad ora abbiamo completamente sbagliato ad interpretare i vostri gusti, ma spero vivamente che non sia così.

Vecchi giochi, nuove emozioni

Ciao,
mi chiamo Sandro, sono di Roma, ho 25 anni e da qualche mese ho iniziato ad essere un vostro assiduo lettore.
Vogliate gradire innanzitutto i miei complimenti per la rivista che è a dir poco stupenda, inoltre è ben realizzata sotto tutti gli aspetti, da quello grafico a quello ironico, dalla funzionalità dei CD (trovo ottimo il fatto che inseriate anche delle utility o programmi vari, che non siano solo giochi) alle recensioni per finire con il prezzo che è proporzionato alla qualità.
PC Game Parade ha solo una piccola pecca, come mai parlate così poco di hardware, anche se la rivista è dedicata quasi per intero ai giochi, non vedo il perché non si possa parlare dell'hardware ad essi riferito, per esempio joystick, schede video, proces-

sori, ecc. Comunque non vi sto scrivendo per darvi consigli o per farvi i complimenti, io sono un assiduo frequentatore di Internet e da pochissimo ho scoperto un sito dove ci sono vari emulatori di console dal Sega Genesis al Nintendo per finire con i vecchi giochi stile bar come Galaxian o Pacland. Perciò mi sono chiesto, perché non far si che ne godano tutti? Il sito dove potete scaricare il software è: http://149.152.46.141/liston/games.htm

Sandro Clemente

PS: complimenti per il demo di New Beat che avete inserito nel CD di Dicembre. Sicuramente lo comprerò appena esce la versione integrale, e quindi spero che voi vogliate poi "donarci" i vari campioni e strumenti per questa fighissima Drum Machine (se così si può chiamare).

Carissimo Sandro,
la questione da te sollevata per quanto riguarda l'hardware è da sempre la mia battaglia. Anch'io sono convinto, come te, che si debba parlare di hardware e cerco di farlo ogni volta che ne ho la possibilità (vedi recensioni delle schede video apparse sui numeri scorsi). In genere le recensioni di periferiche mancano sulle riviste di videogiochi e quando ci sono, la loro qualità è discutibile. Mi è capitato spesso di leggere recensioni di schede fatte per "fare piacere" a qualcuno, che si sono poi rivelate una scopiazzatura delle cartelle stampa che accompagnano la periferica.
L'ostacolo da superare nel nostro caso è che per fare recensioni come si deve di hardware bisogna avere una fitta rete di contatti con i distributori e con le case produttrici, cosa che al momento stiamo improvvisando, ma che presto diventerà una realtà. Insomma spero che con un prossimo aumento di pagine la rubrica "PC Home" possa godere dello spazio che merita e vi assicuro che questo è uno degli obbiettivi che ci siamo prefissati io e BDM.
Sull'indirizzo Internet che hai dato, vorrei spendere due parole: l'ho visto e si tratta di un sito dal quale è possibile scaricare degli emulatori, ossia dei programmi che consentono di far simulare alla CPU del PC l'hardware delle console come il Mega Drive e il Super Nintendo. Fin qui non c'è niente di male e il bello è che si può programmare dei piccoli demo per queste piattaforme e poi farli girare senza bisogno di una stazione di sviluppo. Quello che invece non si può fare è scaricare i giochi completi da Internet, perciò prima di fare il download di qualsiasi programma presente su questo sito, leggete attentamente le avvertenze giuridiche che sono ben in evidenza.

La posta e le Renne

Caro Karim "Piccolo Assistente di Babbo Natale" De Martino,
pur essendo un po' cresciuto, il 10 Gennaio compio 29 anni, vorrei che quest'anno Babbo Natale si ricordasse anche di me! Come regalo vorrei Valeria Marini, ti starai chiedendo che "c'azzecca" con i giochi e i computer? Booh! Però a me piacerebbe moltissimo giocarci e oltre tutto la trovo abbastanza "ninja" da essere impaziente di smanettarci un po'. Attenzione però, voglio quella reale e non una simulazione virtuale!
Comunque dato che a Babbo Natale non ho mai creduto finirò con il regalarmi Red Alert, insieme a una quantità industriale di spigole, vongole, capitoni e chi più ne ha più ne metta. Con Red Alert ci giocherò la notte di Natale, così non mi spellano con le carte, mentre il resto me lo mangio la notte di Capodanno.
Naturalmente se capitate dalle mie parti siete tutti invitati!

Carlo

Immenso KDM,
sono Marco e ho 16 anni. Ho deciso di partecipare al concorso "La posta e le Renne", purché come premio ci sia la foto autografata di tutta la mitica, ipergalattica, incommensurabile, divina (quando ci vuole ci vuole!) redazione di PC Game Parade, oltre che la tua.
Venendo al sodo, per Natale mi farò regalare un paio di cosette sulle quali inizierei ad illuminarvi.
Primo fra tutti mi farò regalare un biglietto di andata e ritorno per Alfa Centauri dove mi farò spiegare da ZXESXXJEAS il segreto per fare dei CD-ROM che funzionino sul 100% dei computer della galassia!
Oltre a questo viaggetto, ho deciso di farmi regalare anche qualcosa di molto più dispendioso, cioè un joystick che ho visto tempo fa da qualche parte. Questo joystick, se così lo si può chiamare, ha 27 tasti! (parola di boyscout).
Ovviamente upgraderò il mio scassatissimo 486 e lo farò magicamente trasformare in un Pentium OVERDRIVATO P6 e per aumentare la frequenza e fare contenti i miei genitori che si lamentano sempre perché passo troppe ore davanti al monitor, collegherò una bicicletta al computer così, appunto, mi terrò in forma.
Ovviamente aumenterò anche la capacità di memoria RAM con dei nuovi integrati al fosforo grazie ai quali il PC non si scorderà più di niente e quando sarà finito lo spazio basterà inserire un po' di pesce nel lettore di CD-ROM e il gioco è fatto.
Spero, anzi ne sono sicuro, di non averti annoiato con la mia letterina.
Saluti a tutti.

Marco Baldini

PS: Ho giocato al lotto i numeri che hai dato nel numero di Ottobre e ho vinto ben 850 lire.

Ragazzi, io non so proprio cosa dire. Avevo lanciato l'idea così giusto per riempire qualche riga di introduzione alla posta e con mia grande sorpresa sono arrivate decine e decine di migliaia di lettere (forse qualcuna meno). Insomma, non c'è che dire, i nostri lettori sono proprio pazzi, come noi del resto. Pensate che Marco Baldini (omonimo di un DJ, ma non è lui!) ci ha perfino mandato un file Wav in cui leggeva la sua lettera, purtroppo però i dischetti erano danneggiati, e colgo l'occasione per dare un consiglio a tutti: quando mandate materiale per posta, inserite nella busta due copie del dischetto, così da evitare spiacevoli sorprese che non sono poi così rare.
Come via avevo promesso, i due mittenti delle lettere pubblicate saranno premiati! Con cosa? Ho parlato personalmente con Babbo Natale e il prossimo 25 Dicembre riceverete... i regali che avete chiesto (oltre a una copia del prossimo numero di PC Game Parade!). L'unico perplessità mi è venuta su Valeria Marini: e se Babbo Natale si affezionasse tanto a lei da non volertela più dare? Staremo a vedere cosa succede! Ciao.

Posta in pillole...

Eccoci all'appuntamento conclusivo di questa ennesima rubrica della posta nel quale ci tengo a citare tutti coloro i quali hanno mandato delle lettere interessanti, ma che purtroppo non hanno trovato spazio per essere pubblicate. Iniziamo con Luigi Pangher che ci chiede come si fa ad abbonarsi a PC Game Parade. La risposta la trovi sul cartoncino che accompagna la rivista, che al contrario di quello che pensano in molti, non serve per fare filtri per sigarette, bensì per abbonarsi alla rivista.
Gianni Rosa Gallina mi chiede invece maggiori informazioni sul programma che utilizziamo per realizzare l'interfaccia grafica del CD-ROM. Non posso dirti tutto quello che vorresti sapere perché la concorrenza potrebbe trarne vantaggio e poi chi mi assicura che tu stesso non sia una spia mandata da qualche altra rivista? Scherzi a parte, il programma che utilizziamo è Click & Create della Corel e lo puoi trovare in tutti i più grandi negozi di software per PC. L'unico problema è il costo che si aggira intorno al milione, ma considerato che si tratta di un programma professionale non c'è da stupirsi, spero di essere stato esauriente.
L'ultima citazione va ad Alessandro Ghizzardi che mi ha scritto una lettera in cui racconta di una sua disavventura nell'acquisto di un gioco e ci consiglia di inserire nelle recensioni anche un'immagine della confezione. Questo purtroppo non è sempre possibile per svariati motivi (tra cui quello che non sempre i giochi arrivano con la confezione italiana). Ti ricordo comunque che il logo del gioco all'interno dell'articolo serve proprio per aiutare voi lettori a individuarlo più facilmente sugli scaffali dei negozi. Se poi il tuo negoziante ha "nascosto" la confezione di Archimedean Dynasty e tu sei tornato a casa a mani vuote, ti consiglio di fare presente il problema direttamente a lui spiegandogli che non è facile vendere la merce che non viene esposta.
Con questo vi saluto e vi do appuntamento tra trenta giorni. Chi cambia rivista è un piccolo Assistente di Babbo Natale! Ciaooooo.

KDM

Potete mandare le vostre lettere per la redazione a questo indirizzo:
PC Game Parade Mailbox
Editoriale Top Media
Viale Espinasse 93
20156 Milano
...oppure via fax:
02-38010028
...o se preferite via Internet:
pcgame@contatto.it
(il sito che pratica il mailing sicuro!)

Ebbene ragazzi devo dirvi che sono proprio soddisfatto: non c'è volta che, entrando in redazione, controlli la cassetta della Posta Tecnica e la trovi vuota e lo stesso vale per la casella di e-mail. Ma dopo sette mesi questa rubrica vorrebbe crescere, e diventare sempre più vicina ai gusti di tutti voi. Per continuare a migliorare qui in redazione abbiamo tutti bisogno di sapere quali sono le vostre opinioni sul nostro lavoro, cosa vorreste migliorare, cosa eliminare. (io proporrei KDM) Tutto questo vale anche per la Posta Tecnica: scrivete critiche e consigli, scrivete tante lettere in modo da poter aumentare lo spazio e poter creare nuove minirubriche (ad esempio una Posta Brevis, con risposte veloci per accontentare tutti). Questo mese oltre ad una raffica di domande provenienti da Brugherio, parliamo di Pentium Pro e di trasferimento del Sistema Operativo.

a cura di Matteo Pavesi

SCSI, Hard Disk e masterizzatore

Sono un appassionato lettore di Pc Game Parade, avendo venduto il vecchio caro PC 486DX2 sono in avanzato stato di assemblaggio di un pc (Pentium 200MHZ, hd 1,2GB SCSI, 32MB ram, 512kb cache, Matrox Mystique, CD-ROM 10x, masterizzatore....). Premetto che utilizzo prevalentemente il PC per disegno tecnico con autocad12, per giocare e per assemblare filmati. Passiamo alle domande: 1) ho installato un controller ultra wide scsi a cui collegare due hd 1.2 gb scsi, avendo intenzione di acquistare un cd rom 10x è consigliato collegare il cd alla porta della scheda madre o è meglio passare a un cd-rom scsi da collegare al controller? 2)ti pongo lo stesso quesito per il masterizzatore: è possibile collegarlo alla porta ide2 o acquistarne uno scsi e collegarlo al controller ultra wide scsi? 3)avendo due hd 1,2 gb scsi, il "c:\" e "e:\" caricando win95 in "e:\" o avendone uno da 2.1 gb scsi da partizionare in due, si creano due versioni di config.sys e autoexec.bat o è la stessa per entrambi gli hd? Il mio problema è che voglio fare avviare il sistema senza che entri in win95, però senza i trucchetti che ben conosci, voglio accedere a win95 come per la precedente versione 3,1 da Dos, senza insolite domande o gabole come "F5", ecc.. La mia intenzione è la seguente: installare win95 in "e:\" reinstallare il config.sys e autoexec.bat precedentemente salvati con win3.1. Quindi utilizzare in "c:\" win3,1 e in "e:\" win95!!! Funzionerà?

Laser, Brugherio (MI)

Carissimo Laser, passo rapidamente a rispondere ai tuoi quesiti. Innanzitutto, se ti capita di lavorare molto sui filmati e sul multimedia, potresti trarre grandi vantaggi dai nuovi Pentium MMX, accelerati soprattutto per l'audio/video. In generale un CD-ROM con interfaccia IDE/ATAPI può essere collegato sia come master che come slave alle due porte IDE presenti su una motherboard Pentium. Di norma il CD-ROM viene collegato come master del canale secondario o come slave del primario in cascata ad un hard disk IDE. Nel tuo caso non avendo alcun dispositivo IDE nel PC e avendo intenzione di acquistare un masterizzatore ti consiglio vivamente di optare per un lettore cd SCSI. Con un controller SCSI puoi utilizzare fino a 7 periferiche, quindi gestire tranquillamente i due hard disk, il CD-ROM ed il masterizzatore. Inoltre utilizzando un CD-ROM scsi è possibile copiare direttamente un CD-ROM (con il masterizzatore ovviamente) senza dover occupare spazio sull'hard disk. A questo proposito di sconsiglio l'acquisto di un hd da 1,2 GB: se devi gestire filmati avrai bisogno di moltissimo spazio, e se vuoi utilizzare il masterizzatore devi praticamente avere almeno 800MB sempre a disposizione; a parer mio 2,1 GB sono appena sufficienti. Per il masterizzatore il discorso è un po' diverso: fino all'inizio di quest'anno quelli in commercio montavano tutti, esclusivamente, l'interfaccia SCSI. Finora ho avuto notizia solo di un modello, appena commercializzato, che funziona anche come IDE/ATAPI e quindi può essere collegato sulla piastra madre senza utilizzare il controller SCSI. Ma a parte questo modello tutti i masterizzatori necessitano un controller SCSI per poter funzionare. E' importante che il controller sia perfettamente funzionante e ben integrato nel sistema, che gli hard disk siano veloci e garantiscano un costante flusso dei dati, in modo che non venga rovinato nessun supporto.
Per quanto riguarda il tuo ultimo quesito, basta procurarsi un buon programma per il multi-boot. Con un utility di questo genere puoi installare win95 in "c:\" e win3.1 in "e:\". Molti utenti utilizzano i due sistemi operativi di casa Microsoft sullo stesso Pc, ma in ogni modo se non avete esigenze specifiche in questo senso (software che crea problemi sotto win95) vi consiglio di abbandonare la versione 3.11 e utilizzare il solo win95. Per quanto riguarda i "trucchetti" premendo "F8" quando appare la scritta "Avvio di Windows95" vi permetterà di accedere ad un menù di scelta dal quale avviare win95 normalmente, in modalità provvisoria, con file di registro e di passare al prompt del DOS, senza caricare win95.

Pentium e Pentium Pro

Sono sempre io, volevo sapere anche la differenza tra il Pentium e il Pentium PRO e perché' e' uscito il Pentium a 200 MHZ quando c'era già il Pentium Pro con la stessa frequenza? Ciao,

Pier < pierlui@mbox.vol.it>

La prima sostanziale differenza è che il Pentium Pro (in codice P6) rappresenta la generazione successiva al Pentium ed è l'ultima famiglia di processori nati a casa Intel. L'architettura del P6 è derivata da quella del Pentium, le principale differenze stanno nella presenza della cache di secondo livello integrata, nella migliorata Esecuzione Dinamica, nella ottimizzazione per il software a 32 bit, ideale per sistemi multiprocessore. Il salto di prestazioni che si può avere con sistemi operativi e software completamente a 32 bit (ad esempio Win NT) è del 40-60% rispetto a Pentium di pari frequenza. Ma per l'utilizzatore medio che utilizza Win95 e molti programmi ancora a 16 bit può non essere la scelta migliore in assoluto. La sua architettura comprende la Multiple branch prediction (predizione di salti multipli), consiste nell'esaminare 20 istruzioni successive e di prevedere i salti nel flusso di controllo. L'indirizzo dell'istruzione successiva viene previsto correttamente il 90% delle volte. Abbiamo poi il Dataflow Analysis (analisi del flusso dei dati): consiste nell'esame delle istruzioni decodificate per determinare se sono disponibili per l'elaborazione o dipendono dai risultati di altre istruzioni. La CPU determina quindi la sequenza ottimale di elaborazione e inizia l'esecuzione. Infine abbiamo la Speculative execution (esecuzione speculativa) è il modo normale di eseguire istruzioni nel Pentium Pro. Dato che queste si basano su previsioni di salti, i loro risultati sono parcheggiati come "risultati speculativi" finché non sia determinato il loro stato finale. A questo punto vengono raccolte nell'ordine originario del programma e i risultati vengono resi permanenti. La realizzazione di sistemi multiprocessore è particolarmente facilitata visto che è possibile collegare quattro P6 in parallelo senza bisogno di componentistica aggiuntiva. Il bus transizionale usato dallo CPU consente inoltre la sovrapposizione delle operazioni di I/O e degli accessi alla memoria centrale al fine di garantire prestazioni ottimizzate. Infine spendo due parole per la cache. Per la prima volta Intel ha deciso di includere la cache di secondo livello nello stesso involucro ceramico. Il bus della cache è separato dal bus della memoria primaria e tanto la cache di primo livello quanto quella di secondo sono di tipo non bloccante (accettano richieste dall'unità di caricamento-memorizzazione anche quando sono impegnate a risolvere una situazione di "miss", vale a dire il reperimento di dato che sono stati richiesti dal processore e che non si trovano al loro interno).

Shut Down, please

Bene, bene anche questo mese abbiamo toccato tre argomenti che spero siano di interesse per tutti. Dovete scrivermi moltissimo per far morire di invidia KDM e farlo diventare rosso per la rabbia. E mi raccomando indirizzate le lettere a me, non a KDM, lui non sa neanche dove sia il tasto di accensione di un PC...Ciaps!

Scrivete a:
"PC GAME PARADE - POSTA TECNICA"
c/o Editoriale Top Media, Viale Espinasse 93, 20156 Milano
All'attenzione di Matteo Pavesi.
Utilizzate la nostra casella postale:
pc-gameparade@bbs.infosquare.it

introduzione

Un CD da Record!

Salve a tutti,
dando uno sguardo alla serigrafia del CD-ROM di questo mese vi sarete accorti di una novità non da poco. PC Game Parade ha infatti ottenuto l'esclusiva per la pubblicazione del demo di Magic the Gathering, ispirato all'omonimo gioco di carte. Ci tengo a fare questa precisazione perché è la prima volta nella mia carriera che chiedo un'esclusiva di un demo, ma voglio farvi capire il perché di questa scelta: bene o male i demo si trovano ormai ovunque e andando avanti di questo passo i CD-ROM delle riviste potrebbero diventare tutti uguali, facendo un discorso di esclusive si riesce invece a diversificare il proprio prodotto dalla massa e questo va sia a vantaggio nostro che delle altre testate, che a loro volta possono offrire titoli diversi dai nostri, ma ovviamente anche di voi lettori. Basta guardare le due riviste inglesi per eccellenza, PC Zone e PC Gamer, che ogni mese combattono una guerra per accaparrarsi questo o quel titolo e alla fine nascono due CD che poco hanno a che fare l'uno con l'altro, entrambi validissimi. Fatemi sapere cosa ne pensate!
Il secondo avvenimento di questo ventottesimo CD-ROM è la presenza di ben 18 demo TUTTI giocabili (in realtà sarebbero dovuti essere 20 con la versione dimostrativa di Sega Rally, che però ho deciso di levare dal CD per quel discorso di collaborazione tra le riviste che ho fatto in apertura, e il demo di Alien Trilogy, saltato per motivi di copyright sul marchio "Alien"). Certamente è un record per la nostra rivista che cercherò di battere già dal mese prossimo. Non dimentichiamo poi i livelli aggiuntivi per Quake e Duke Nukem 3D, lo speciale trucchi e le decine di mappe per Red Alert, oltre alla consueta selezione di shareware e moduli musicali. Chiudo con un'ultima osservazione: senza farlo apposta questo mese sono presenti due soli giochi che funzionano in MS-DOS. Il fatto è significativo perché la media di demo per Windows 95 aumenta di mese in mese e sono convinto che entro la metà dell'anno non esisteranno più demo per DOS. Non posso fare altro che segnalare questa tendenza del mercato videoludico sperando che vada a vantaggio della qualità dei giochi. Buon divertimento!

Karim "The CD Maker" De Martino

istruzioni

Windows 95

Se siete degli utenti di Windows 95 l'utilizzo del CD-ROM di PC Game Parade è molto semplice: inseritelo nel lettore, aprite la cartella relativa al CD-ROM e cliccate sull'icona PCGAME.EXE. A questo punto siete nell'interfaccia grafica che vi permette di lanciare alcuni demo e installare su hard disk quelli che lo consentono. Se doveste avere problemi di qualsiasi genere fate riferimento al box presente qui in giro da qualche parte o, se proprio non riuscite a cavare un ragno dal buco, provate a utilizzare l'interfaccia DOS seguendo le istruzioni di seguito.

DOS

Per chi non possiede Windows 95 o riscontri dei problemi di memoria abbiamo inserito anche una semplice interfaccia DOS che si attiva con il comando DOSGAME seguito da un numero identificativo del gioco. Non tutti i giochi girano anche in DOS, e quelli che necessitano Windows 95 non sono contemplati in questa interfaccia. Per saperne di più leggete comunque le istruzioni dei singoli giochi.

demo

Magic the Gathering

Si tratta della trasposizione del gioco di carte che ha conquistato mezzo mondo, le regole sono piuttosto complesse per un novellino, ma fortunatamente è presente un aiuto in linea che spiega le caratteristiche di ogni singola carta. Diciamo che per gli appassionati del gioco di carte non ci dovrebbero essere grossi problemi a capire il funzionamento del demo, per gli altri ci vorrà un po' di più, ma una volta entrati nello spirito del gioco sono sicuro che vi appassionerà. Per saperne qualcosa di più consiglio comunque di leggere il Work in Progress che trovate su questo stesso numero di PC Game.
WIN95: Cliccando sul bottone dell'interfaccia si aprirà una finestra nella quale dovrete inserire il percorso dell'hard disk dove installare il gioco (ad esempio: c:\magic). Seguite le istruzioni e, una volta installato, il gioco partirà direttamente.

A-10 Cuba

La recensione di questo gioco è stata fatta dal buon Stefano sulle pagine dello scorso numero di PC Game Parade (voto: 73). Ora potete provare con mano questo simulatore di volo, il primo della Activision, che a mio parere non è poi così brutto. Giudicate voi stessi.
WIN95: Il gioco viene prima decompresso in una directory dell'hard disk e quindi installato in un nuovo percorso. Una volta finito di giocare ricordatevi di cancellare la prima directory e disinstallate il gioco dal pannello di controllo di Windows 95.

Darkhour

Il mese scorso vi abbiamo presentato la recensione di Aftershock, una serie di livelli aggiuntivi per Quake. Questo Darkhour è un prodotto analogo, destinato quindi a chi già possiede Quake in versione commerciale. Il demo contiene due soli livelli con nuovi mostri, armi, texture ed effetti sonori.
WIN95: Darkhour parte direttamente da CD-ROM. Il programma accerterà per prima cosa la presenza di Quake sul vostro hard disk e quindi basterà selezionare il livello che si desidera giocare dalla lista (composta in questo caso da due soli nomi).

Microsoft Golf 3.0

Si tratta della nuova versione del Golf secondo Microsoft. Le novità sono soprattutto dal punto di vista estetico e ovviamente del motore, ottimizzato per Windows 95.
WIN95: L'installazione parte cliccando sul bottone dell'interfaccia grafica e non ci sono particolari procedure da segnalare. Vi ricordo solo che per disinstallare il demo è consigliato utilizzare l'opzione all'interno del Pannello di Controllo.

War Wind

A dire il vero ero in possesso di un demo di War Wind già da un paio di mesi, ma finalmente mi è arrivata una versione "light", la precedente infatti occupava da sola un terzo del CD! Si tratta a mio avviso di un ottimo gioco di strategia che sicuramente piacerà agli amanti del genere.
WIN95: Basta cliccare sul pulsante del gioco nella prima schermata dedicata ai demo e il gioco verrà installato completamente in hard disk occupando circa 40 Mb.

Ace Ventura

E' proprio lui, signori e signore, l'acchiappanimali, protagonista di questa divertentissima avventura grafica firmata 7th Level. Non voglio rovinarvi la sorpresa delle divertenti battute del Jim Carrey virtuale, ma vi assicuro che vale la pena dare uno sguardo a questo insolito gioco.
WIN95: L'installazione del gioco è piuttosto lenta, ma non vi preoccupate perché sarete rallegrati da una simpatica musichetta. Niente di strano da segnalare, a parte il protagonista del gioco!

Fulltilt! 2

Non amo spendere molte parole sui giochi di flipper che per quanto belli possano essere hanno tutti lo stesso obiettivo: resistere più tempo possibile senza fare cadere la pallina. Si tratta del secondo esperimento della Maxis in questo campo e devo dire che il gioco non è male, ma la concorrenza non è da meno come dimostra un altro demo sempre su questo CD-ROM.
WIN95: Il gioco si installa senza problemi in hard disk.

Heroes of Might & Magic 2

Devo ammettere la mia lacuna di non avere mai giocato al primo capitolo della saga di Might & Magic e quindi non posso fare un paragone diretto con questo titolo. Si tratta comunque di un gioco di strategia in cui la Magia gioca un ruolo fondamentale. Consigliato agli amanti dei giochi di ruolo.
WIN95: Il gioco si installa senza problemi in hard disk.

Jetfighter III

La mia conoscenza di questo gioco risale a circa un anno e mezzo fa giusto per farvi capire quanto tempo ci voglia a sviluppare un simulatore di volo. La caratteristica che allora mi colpì era l'accuratezza grafica con cui erano stati realizzati gli scenari, grazie anche all'utilizzo di vere carte geografiche militari.
WIN95: Il gioco è per DOS, quindi benché sia presente il bottone nell'interfaccia grafica è possibile che per giocare sia necessario riavviare il computer in modalità MS-DOS e seguire le istruzioni qui sotto.
DOS: Il comando per giocare è DOSGAME 2, da digitare nella directory principale del CD-ROM. Il gioco non necessita di installazione, ma se doveste avere dei problemi l'unico consiglio che posso darvi è di copiare il demo su hard disk.

Krazy Ivan

Anche questo demo come quello di War Wind giaceva nel mio cassetto già dallo scorso dicembre e non

avevo ancora avuto modo di utilizzarlo per via dello spazio che occupa, ma questo mese stranamente di spazio ce n'è in abbondanza e allora perché non mettere un bel demo anche se un po' datato? Si tratta di un simulatore di mech, conversione dell'omonimo titolo per Playstation.
WIN95: Il gioco funziona da CD-ROM senza bisogno dell'installazione su hard disk.

Obsidian

L'ultimo titolo BMG è un gioco molto particolare, visionario e a tratti onirico. Un'avventura grafica surreale realizzata in Quick Time dove animazioni al computer si fondono con le gesta di attori in carne ed ossa.
WIN95: Cliccando sul bottone dell'interfaccia si aprirà una finestra nella quale dovrete inserire il percorso dell'hard disk dove installare il gioco (ad esempio: c:\obsidian). Fatto questo, aprite la cartella appena creata e lanciate il programma eseguibile OBSIDIAN.

Picture Perfect Golf

Dopo MS Golf, ecco un altro gioco di golf sempre per Windows 95. In questo modo vi sarà possibile fare un paragone diretto tra questi due titoli che dovrebbero essere disponibili sul mercato praticamente in contemporanea.
WIN95: Il gioco si installa in hard disk cliccando sul pulsante dell'interfaccia.

Cavewars

L'ultimo titolo per DOS di questo mese è Cavewars, un giochillo di strategia che ho trovato navigando sulla rete. Benchè il titolo sia palesemente poco pretenzioso, questo non vuole dire che non sia divertente e certamente gli amanti del genere sapranno apprezzarlo.
WIN95: Il gioco viene installato nella directory c:\cavewars e sarà quindi necessario farlo partire in finestra DOS.
DOS: Con il comando DOSGAME 3 il gioco viene copiato in hard disk e a questo punto riceverete tutte le istruzioni per giocare direttamente.

Crystal Caliburn Pinball

Continuiamo la rassegna di titoli poco conosciuti con questo ennesimo gioco di flipper, che - sorpresa - ha la pallina quadrata... è solo uno scherzo e comunque non mi sembrava una cosa poi così strana... insomma è un flipper, che altro posso dirvi!
WIN95: Anche questo demo si installa in hard disk senza difficoltà.

Fallen Haven

Dalla Interactive Magic ecco un gioco strategico che promette molto bene. Purtroppo non ho altre informazioni salvo quelle che voi stessi potrete estrapolare da una sana partita a questo demo, perciò buon divertimento.
WIN95: Il gioco si installa in hard disk cliccando sul pulsante dell'interfaccia.

Robotron X

Facciamo un tuffo nel passato con questa riedizione firmata GT Interactive di un classico di altri tempi. Lo scopo del gioco è quello di liberare gli ostaggi che si muovono su una specie di scacchiera, senza farsi prendere dalle sentinelle robot. La grafica è stata riadattata ai nostri tempi, ma lo spirito è lo stesso.
WIN95: Il gioco funziona direttamente da CD-ROM, malgrado il caricamento sia più lento che da hard disk.

Stars!

Si tratta di un gioco piuttosto strano. E' una sorta di strategico che può essere giocato via e-mail. L'idea è senza ombra di dubbio molto originale, ma le regole non sono così immediate, comunque visto che il gioco dovrebbe già essere disponibile nei negozi, mi è sembrato opportuno proporvi il demo.
WIN95: Il gioco si installa in hard disk cliccando sul pulsante dell'interfaccia. Quando vi viene chiesto un percorso per creare i salvataggi, non date il percorso del CD-ROM perché ovviamente il programma andrebbe in crash.

TriTryst

...ovvero una nuova versione del Tetris, in cui i mattoncini non cadono più dall'alto, ma possono essere disposti nello spazio bidimensionale di una scacchiera. Molto divertente e poco pretenzioso per quanto riguarda le specifiche del PC.
WIN95: Il gioco viene installato in hard disk e il programma crea automaticamente un collegamento nel menu Avvio.

shareware

Mod for Win

E' il programma che forniamo ogni mese per ascoltare i moduli della rubrica musicale curata da Stefano Gradi. Tutte le canzoni si trovano nelle directory 'mods' e 'mods\lettori', in particolare quest'ultima contiene i moduli inviati da voi lettori. Buon ascolto.

Microsoft Media Manager

Si tratta di un plug-in per Windows 95 che consente di gestire i file multimediali in modo più immediato. In pratica viene data la possibilità di convertire qualsiasi cartella dell'hard disk in un Multimedia Folder. Questo permette di accedere ai file più velocemente, cambiarne gli attributi e associare loro dei commenti.

Game Guru

Questo programma per MS-DOS è molto utile perché consente di applicare cheat code alla maggioranza dei giochi in circolazione. Naturalmente la versione presente nel CD è dimostrativa e quindi contiene una quantità limitata di trucchi per giochi piuttosto noti come Quake, Duke Nukem, Command & Conquer e altri. Il programma viene copiato in hard disk e lanciato direttamente.

Win Rar

Questo mese ho deciso di affiancare all'ormai abituale WinZip 6.2 questo nuovo programma di compressione. Win Rar consente di ottenere dei rapporti di compressione maggiori e risparmiare spazio rispetto ad altri programmi analoghi. Il problema è che il formato rar non è così diffuso come lo zip, ma questo non vuole dire che per certi versi non sia migliore.

powered by

WinZip 6.2
Come ogni mese nella directory 'share\winzip' trovate l'ultima versione di WinZip per Windows 95. Questo programma serve per scompattare i temi del desktop e tutti i file con estensione ZIP presenti nel CD.

temi del desktop

I temi del desktop sono combinazioni di suoni e icone che consentono di personalizzare l'interfaccia grafica di Windows 95. Per poter gestire i temi è necessario aver installato il programma Microsoft Plus! Questo mese trovate Duke Nukem 3D, Donkey Kong, Star Trek Excelsior, Johnny Mnemonic, Nightmare Befor Christmas, Ranma, Sailor Moon, Tomb Raider e altri. I temi li trovate nella directory 'temi' del CD, per poterli utilizzare è necessario decomprimerli con il programma Winzip, che trovate tra lo shareware di questo mese, e copiarli nella directory 'themes' del vostro hard disk (il percorso standard è 'c:\programmi\plus!\themes', ma varia a seconda dell'installazione di Plus! che avete fatto). In ogni caso nella directory del CD sono presenti i file di testo con le istruzioni relative a ogni tema.

e inoltre...

Soluzioni. Questo mese vi proponiamo la soluzione di Broken Sword, l'avventura grafica della Virgin che ha tenuto occupato il nostro Matteo Pavesi per tutte le vacanze natalizie. La soluzione si trova nella directory 'solu' del CD ed è in tre formati diversi: TXT, RTF e HTM. L'ultimo formato può essere aperto da un programma di navigazione Internet e contiene anche le immagini, mentre se preferite stampare la soluzione per averla sotto mano durante il gioco vi consiglio di aprire il formato RTF.

Games Doctor. Questo mese sono lieto di presentarvi Games Doctor, la nostra nuova rubrica di trucchi su CD-ROM curata dal simpatico Robertino. Per accedere all'archivio di trucchi e soluzioni bisogna aprire con un programma di navigazione Internet (Explorer o Netscape) il file HOME.HTM all'interno della directory 'solu\trucchi'. Da vi potrete muovere grazie ad una serie di link fino a trovare il gioco che non vi da pace.

Patch. Come di consueto i patch si trovano all'interno dell'omonima directory del CD-ROM. Questo mese abbiamo Conquest of the New World, SU-27 Flanker, Nemesis, NHL '97 e Warcraft 2. Vi ricordo che le istruzioni per usare i patch si trovano all'interno del file LEGGIMI.TXT.

Icone. Questo mese nella directory 'stuff\icone' trovate le icone delle console Ultra 64 e Playstation. In più ho inserito sempre nella stessa directory il programma Icon Pack 2 che cambia automaticamente l'aspetto del desktop con delle nuove icone Hi-Tech.

Trucchi per Red Alert. All'interno della directory 'stuff\redalert\cheat' potete trovare quattro programmi zippati che servono ad avere soldi infiniti e modificare gran parte dei parametri presenti nel gioco (per esempio potete fare in modo che la bomba atomica venga costruita in pochi secondi o che una Tanya abbia la stessa resistenza di un Heavy Tank!).

Nuovi livelli

Nella directory 'stuff\duke' trovate dieci nuovi livelli per il bellissimo gioco della 3D Realms. Vi ricordo che per utilizzare queste nuove mappe non dovete far altro che copiare i file con estensione map nella directory del vostro hard disk dove avete installato Duke Nukem. A questo punto lanciate il setup del gioco e tra le opzioni scegliete quella per caricare i livelli aggiuntivi. A questo punto vi verrà mostrata una lista e non dovrete far altro che scegliere il livello che più vi "aggrada" (come direbbe Stefano Gradi).

I livelli per Quake sono zippati e si trovano nella directory 'stuff\quake'. Per utilizzarli è necessario decomprimerli con il programma WinZip in una nuova sotto-directory della directory dove avete installato Quake. A questo punto lanciate il gioco con il comando QUAKE -GAME NOMEDIR (dove DOMEDIR è il nome della directory che avete creato e in cui avete copiato i file).

Vi sono piaciuti i dieci livelli di Red Alert che ho inserito nel CD del mese scorso? E allora beccatevi queste nuove mappe per il gioco multiplayer o la modalità "skirmish". Quanti sono? Dieci, venti, cinquanta... no, sono addirittura centocinquanta e si trovano tutti all'interno della directory 'stuff\redalert\mappe'. Per utilizzarli non dovete far altro che copiarli nella directory dove avete installato Red Alert e automaticamente verranno aggiunti nel menu del gioco multiplayer. Vi ricordo infine che potete giocare le nuove mappe anche da soli selezionando la modalità "skirmish".

Aiuto, panico, l'interfaccia non funziona...

L'interfaccia di PC Game Parade è molto bella, anzi ammettetelo: è LA più bella! Purtroppo però solo ZXESXXJEAS di Alfa Centauri è capace di fare un CD-ROM che funzioni sul 100% dei computer della galassia, e visto che alla nostra casa editrice risultava troppo dispendioso assumere questo portento della natura si sono dovuti accontentare di me. Ora, i problemi che potete incontrare con il nostro CD sono essenzialmente riconducibili a tre: a) non funziona l'interfaccia, b) non funzionano i demo, c) il CD ha dei buchi o dei graffi e il vostro lettore lo rifugge. Ecco come risolverli.

Problemi con l'Interfaccia: La questione è riconducibile ad un problema di palette, provate a cambiare la risoluzione dello schermo e il numero dei colori (sempre riavviando il computer) e dovreste risolvere tutto. Se proprio non riuscite vi toccherà lanciare i demo con l'interfaccia per DOS o direttamente dalle loro directory. La cosa è comunque molto semplice perché sono un tipo molto ordinato e i demo li ho messi tutti nella directory 'giochi'. In genere i comandi per installare i giochi si chiamano SETUP o INSTALL, raramente PIPPO o ANTONIO. Non c'è una regola fissa, ma di solito gli eseguibile sono pochi e uno di quelli serve per fare partire il gioco.

Problemi con i Demo: Se non riuscite a far partire un demo il problema è al 99% delle volte causato da un'insufficienza di memoria. In ogni caso cercate il file di istruzioni del demo e vedete se vi dice qualcosa a riguardo. Provate poi a copiare i demo in hard disk e levare i driver del CD-ROM e lo Smartdrive dai file di configurazione per liberare memoria base. I giochi che danno problemi di questo tipo sono comunque sempre meno perciò non preoccupatevi e se proprio siete disperati chiamate in redazione giovedì pomeriggio dalle 14 alle 18 chiedendo di Karim De Martino (che poi sarei io!).

Supporto difettoso: Ultima questione: il CD è danneggiato! Purtroppo non possiamo fare i miracoli, perciò se il CD-ROM è bacato, e in questo caso ve ne accorgete subito perché la superficie è rovinata, dovete rimandarlo all'indirizzo qui sotto e in tempi ragionevoli ne riceverete uno nuovo perfettamente funzionante.

Editoriale Top Media - Servizio Sostituzioni
Viale Espinasse 93 - 20156 Milano

L'ho dipinto io!

Finalmente ho trovato lo spazio da dedicare a questa rubrica, che, lo ripeto per chi si fosse perso il numero di Dicembre, raccoglie le creazioni di voi lettori (poesie, racconti, immagini, video, file wav, temi del desktop e qualsiasi cosa abbiate voglia di spedirci). Considerando che nel momento in cui scrivo è da poco iniziato l'anno nuovo, potrete ben immaginare che il materiale spedito il mese scorso stia iniziando ad arrivare solo ora e quindi non vi allarmate se mi avete mandato qualcosa, ma non siete stati citati.

I file di questo mese si trovano nella directory 'stuff\lettori', ma andiamo con ordine. Per primo vorrei ringraziare Emanuele Apuzzo che ha realizzato per noi il tema del desktop di Tomb Raider (TOMB.ZIP). Si tratta di un lavoro ben fatto, ma la prossima volta ti consiglio di integrare anche il sonoro. Per fare questo puoi attaccare un registratore all'uscita della scheda sonora, registrare i rumori del gioco e poi, collegando il registratore all'entrata della scheda, campionare gli effetti per il tuo tema. Sempre per restare in tema di temi (che battutone!) vi avviso che il primo lettore che manderà un tema del desktop di PC Game Parade riceverà un alto riconoscimento da parte di tutta la redazione e un numero gratis direttamente a casa propria. Datevi da fare allora, in fondo potete prendere spunto dall'interfaccia del CD o dal materiale on-line che si trova sul nostro sito Internet.

Cambiamo argomento, Luca Papini ha inviato un filmato (LUCA.AVI) che lo ritrae in una sorta di in(m)plosione. La tecnica utilizzata per ottenere questo effetto è spiegata nel documento LUCA.DOC che si trova nella stessa directory.

L'ultimo file (ASTRONA.JPG) è un fotomontaggio che rappresenta l'invasione della terra da parte di navicelle spaziali aliene. Purtroppo ho perso il nominativo della persona che mi ha mandato l'immagine, quindi prego l'autore del montaggio di farsi vivo per avere il dovuto riconoscimento.

Per questo mese è tutto, ma continuate a mandare materiale. Qualsiasi cosa è ben accetta, anche salumi, prosciutti e cassette di frutta. Spedite, spedite, spedite e non ve ne pentirete!

La musica è vita, allora viviamo con

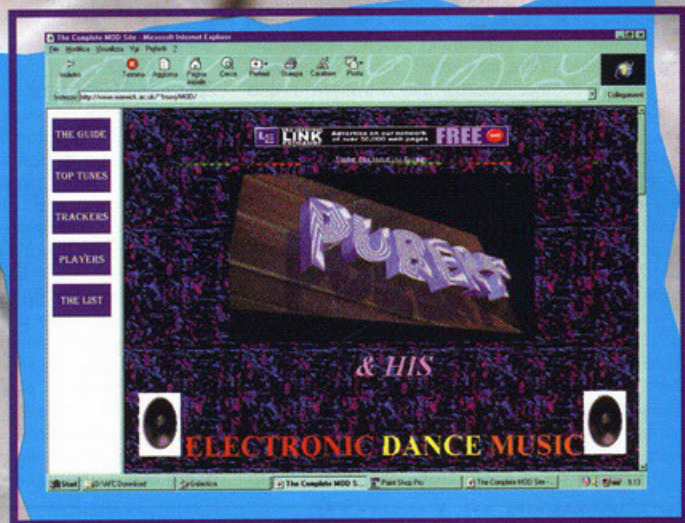
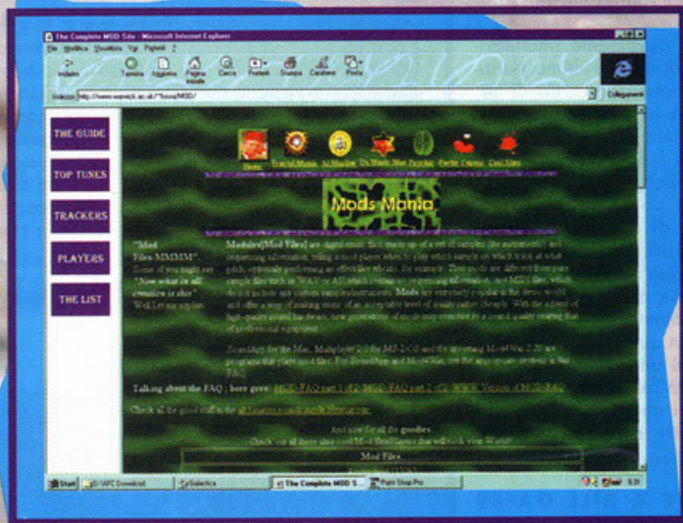
Ed eccoci ancora qui, mese dopo mese Music 4 the People continua il suo viaggio attraverso il mondo della musica creata con il computer.
Nelle scorse settimane (per me di vacanza), ho avuto la possibilità di dedicarmi per un bel po' di tempo al mio hobby preferito: ascoltare musica e strimpellare con il Fast Tracker.
Mi sto accorgendo che le tendenze in fatto di musica da discoteca, stanno rapidamente cambiando; mi sembra che l'era della progressive stia per finire, o quantomeno sta per essere sostituita da nuovi ritmi quali house e garage, oltre che un timido ritorno della techno e dell'hard-core.
Certamente questo influenzerà anche il mondo della musica computerizzata e, in questo proposito, ho scaricato da Internet e da varie BBS decine di nuovi moduli che vi proporrò nei mesi a venire (già questo mese trovate quattro moduli fatti decisamente bene).
Come sempre la vostra partecipazione è eccezionale, anche in questo periodo mi è arrivato un gran numero di dischetti contenenti moduli creati da voi, mi raccomando continuate a mandarmeli, più sono e meglio è.
Questo mese ho selezionato i moduli di tre di voi: i due TNT e Fabio Rodino; potete trovarli, come al solito, nella directory mods\lettori del nostro CD.
I TNT sono due ragazzi siciliani che rispondono al nome di Mr. Than e Mr. Tho che mi hanno fatto avere ben sette moduli. A parte Happy Birthday, che mi è sembrato nient'altro che una simpatica dedica, devo dire che ci sanno veramente fare.
Il brano che più mi è piaciuto è sicuramente Tribal Progressive: la melodia è molto orecchiabile, avrei preferito però una base più trascinante e, forse, una maggiore velocità. Non mi è dispiaciuta nemmeno Athan Mr. Than (proposta in due versioni così come Impulse), ho solo trovato snervante quel continuo bip bip che la accompagna dall'inizio alla fine.
Fabio Rodino, invece, mi ha mandato due moduli molto interessanti. Cominciamo dal primo, Progressive Nation, strano mix di suoni che sembrano presi dal vecchio Green Beret (vi ricordate quel favoloso arcade che spopolava ai tempi del Commodore 64?) e da vecchi motivi da discoteca dei primi anni novanta; il risultato finale non è malvagio, anzi. Progress Timeless è invece il remix (progressive, tanto per cambiare) di una intro chiamata Rain che ha particolarmente colpito il nostro Fabio.
La versione originale è contenuta nel modulo Timeless.xm che è stato ottenuto utilizzando Mripper, un'utility per convertire dal formato MTM; ascoltando le due versioni, non ho notato particolari differenze tra il ritmo dell'una e dell'altra, quindi chiamare progressive il remix mi è sembrato un po' eccessivo, sarebbe stato meglio velocizzare un po' di più l'esecuzione e costruire una base più trascinante.
Queste sono le mie impressioni che, vi ricordo, sono altamente soggettive, per questo ho inserito tutti i moduli che mi hanno mandato i TNT e Fabio, anche quelli che non mi hanno colpito particolarmente, in questo modo potete farvi un'idea voi stessi (e loro possono farsi conoscere...).
Il mese scorso vi avevo parlato di un progetto che avevo in mente per portare Music 4 the People anche sul nostro CD, purtroppo le vacanze di Natale e gli esami universitari mi hanno costretto a rimandare il tutto di un altro mese ancora, speriamo che Marzo sia la volta buona.
Questo mese non abbiamo interviste o recensioni di programmi (l'unico titolo musicale di questo mese, Guitar Hits vol. 2, è stato destinato alla rubrica PC Home perché riteniamo che il target sia diverso) e quindi possiamo parlare più a lungo dei segreti del Fast Tracker.
Approposito, fatemi sapere se vi interessano interviste con personaggi della musica dance italiana e straniera o che in qualche modo sono legati a questo mondo, oppure proponetemi voi qualche cosa di diverso, ogni consiglio è ben accetto.
Il Fast Tracker è un programma potente e relativamente facile da usare, qualche volta però presenta dei problemi non facili da risolvere, vediamo quali sono quelli più frequenti.
Un giorno ho ricevuto una e-mail nella quale un ragazzo mi diceva che aveva provato in tutti i modi a far partire il programma e per qualche imprecisato motivo, questo non ne voleva sapere. Leggendo una FAQ (Frequently Asked Question) su Internet relativa al

The MOD Site http://www.warwick.ac.uk/~bsuvj/MOD/

The MOD Archive http://www.modarchive.com

la vita è musica; la musica!

a cura di Stefano Gradi

problema, ho appreso che su alcuni computer dotati di AMI BIOS ci possono essere dei problemi causati dalla protezione contro i virus. Disabilitando questa opzione, non ci dovrebbero più essere problemi, almeno spero.
Un altro problema ricorrente è dato dalla impossibilità di salvare alcuni moduli in formato MOD; premesso che non condivido gli stati di agitazione di queste persone perché ritengo che l'XM sia tanto carino, ecco qui il perché.
Quando si usa la Linear Frequency Table al posto dell'Amiga Frequency Table, si esce dalle caratteristiche del formato MOD (che vi ricordo essere il formato proprietario del ProTracker per Amiga) e quindi dovete entrare nel pannello Config e cambiare la selezione. Questo però sarà possibile solamente se nei vari pattern non avete inserito comandi che cambino il pitch dei vari sample. Se invece avete usato l'Amiga Frequency Table, il problema potrebbe essere dato dagli Envelope.
Quando si usa l'Instrument Editor, se ne trovano di due tipi: uno relativo al volume e uno relativo al panning. L'Envelope è, per così dire, la linea di comportamento di uno strumento, per spiegarlo meglio vi faccio un esempio.
Uno sample lungo due secondi può partire con il volume settato a 50, dopo mezzo secondo può salire a 80, dopo altrettanto tempo può raggiungere il massimo e verso la fine scendere gradualmente. Tutti i punti in cui si ha il cambiamento di volume si possono definire tramite il Volume Envelope, e lo stesso accade per il panning. Tornando al nostro problema, basta quindi accedere all'Instrument Editor e deselezionare l'uso degli Envelope.
Il Fast Tracker, di default, attiva sempre questa opzione, quindi se volete disattivarla, dovete disabilitare tutte le proprietà del formato XI come Vibrato, Appregio e Panning cliccando con il tasto destro del mouse sul pulsante "1" di entrambe le finestre di Envelope.

Pubert Electronic Dance Music (raggiungibile dal MOD Site)

Mods Mania (raggiungibile dal MOD Site)

Due parole ancora sul Volume Envelope (il Panning Envelope funziona esattamente allo stesso modo), come detto il volume di uno strumento è definito dalla curva formata dai punti precedentemente selezionati.
La finestra di selezione è divisa in pixel, ognuno di essi corrisponde a una battuta, quindi se la velocità impostata è pari a 125 BPM, avremo a disposizione 50 pixel per ogni secondo e la lunghezza massima sarà di sei secondi. Questo equivale a dire che noi possiamo avere ben trecento variazioni di volume in unico strumento; di solito però non se ne usano più di sei-otto.
E' molto utile la possibilità di salvare fino a sei combinazioni predefinite in modo da poter provare la stessa configurazione anche con altri sample, oppure provare diverse soluzioni con lo stesso strumento.
Bene, mi pare che per ora sia abbastanza, potete andare a casa e mettervi a studiare, mi raccomando perché la prossima volta vi interrogo.
Scherzi a parte, vi ripeto il mio solito consiglio: per comporre qualcosa di decente non serve studiarsi a memoria libri su libri, l'importante è avere fantasia e trasformare ogni idea in qualcosa di concreto, poi, dopo aver buttato giù un discreto numero di progetti, potrete scegliere di sviluppare il pezzo che più vi convince.
Una nota riguardante le fotografie di queste pagine: avrete notato che sono fornato a proporvi schermate di siti Internet dai quali è possibile scaricare un bel po' di moduli. Mi piacerebbe però poter inserire anche qualche disegno strano, particolare, colorato, magari fatto da voi; che ne dite di iniziare a spedirmi qualcosa?

Scrivete a...

PC GAME PARADE
MUSIC 4 THE PEOPLE
v. Espinasse, 93
20156 Milano
E-mail: *pcgame@contatto.it*
stephan@galactica.it

IN GIRO SI DICE CHE...

RACCOLTA DI RIFIUTI MOLTO DIFFERENZIATA

Avete presente Down in the Dumps?!? Dai, quell'avventura dalla grafica spettacolare che ha fatto (sta ancora adesso) facendo parlare di sé per via delle splendide animazioni, della buona giocabilità oppure dell'ottimo humor inserito un po' ovunque, che tra le altre cose abbiamo recensito su PC Game Parade di Dicembre ... rammentate?
Oh, perfetto. Beh, sappiatelo, è stato bandito.
No, no, aspettate, state tranquilli: per chi vive qua in Europa non c'è proprio problema, infatti i casini si sono verificati negli Emirati Arabi Uniti, in Africa, mentre da noi lo troverete comodamente ad aspettarvi in qualunque negozio di videogame.
Come mai è stato censurato? A causa degli argomenti molto prosperosi delle "donne" aliene presenti nell'avventura. Insomma, pare che il buon gusto di una delle maggiori potenze petrolifere mondiali sia stato colpito, infatti è stato giudicato un'avventura "troppo adulta" per potere essere data in mano al pubblico al quale è destinato. Beh, che volete farci: ognuno ha la sua etica...

ARRIVANO IN SILENZIO

E per di più non sono nemmeno autorizzati ufficialmente dalla GT Interactive (non ancora per lo meno), ma alla Activision sanno il fatto loro ed è per questo che presto faranno bella mostra di sé nei negozi di tutto il globo due CD nuovi di pacca contenenti tantissime missioni aggiuntive per Quake.
Lo shoot'em up più avvolgente (metaforicamente parlando) di questo ultimo periodo sta facendo parlare parecchio di sé, così dopo Aftershock (recensito sullo scorso numero) prestissimo vedremo pure Quake Mission Pack 1 & 2.
Cosa conterranno? Beh, a dire il vero (e me ne vergogno un po') non lo so nemmeno io: si parla di numerose nuove mappe colme di mostri, ma non ne conosco né l'ambientazione né le innovazioni. Non so nemmeno se conterranno degli editor o altri programmi affini per customizzare il giocone in questione.
Vabbé, questa non è una grande news in effetti, ma che volete farci, a me sembrava interessante dirvi che presto vedremo tante belle cose fatte su misura per un gioco altrettanto bello...

EVIDENTEMENTE A BILL GATES PIACCIONO I VIDEOGIOCHI

O forse anche i quattrini guadagnati con questi stessi, visto che il colosso americano conosciuto anche sulla Luna sotto il nome di Microsoft sta facendo faville nel mondo videoludico.
Sì, forse può anche sembrare strano, ma i dati sono esatti nonché le fonti autorevoli: grazie a Flight Simulator 6.0, Encarta e Monster Truck Madness la software house più famosa del mondo ha raggranellato un bel po' di soldini.
Se poi vogliamo pure aggiungere che

BOTTE DA ORBI!

La Epic Megagames ne sta combinando un'altra, questa volta con un gioco che si estranea completamente da quelli divenuti per lei usuali. Ma le cose non sembrano andare come vorrebbe. Cosa intendo? Beh, semplice: l'ultimo prodotto in lavorazione si chiama 7TH Legion e sarà uno strategico impostato sulla falsa riga di Command & Conquer o Warcraft; peccato però che proprio per questo motivo tutti coloro i quali hanno potuto vedere degli screenshot o delle caratteristiche varie dicano per l'appunto "oh, è il solito clone di...". Alla EM questo non piace per niente, soprattutto perché le differenze tra il loro titolo con quelli sopra elencati ci saranno, eccome. Innanzi tutto si tratterà di uno strategico governato interamente dalle macchine, intese come robot, droidi, cyborg, mech, hercs più altro ancora. In secondo luogo poiché il concetto sarà sostanzialmente diverso; ad esempio non ci sarà più la necessità di raccogliere del legno o dell'oro per aumentare i crediti, bensì l'accumulo di denaro avverrà in maniera non usuale. Per fare i soldi dovrete combattere: guadagnerete dei punti per ogni nemico atterrato (questi varieranno ovviamente a seconda dell'unità avversaria distrutta) i quali, a loro volta, si trasformeranno in crediti. Ma non solo: se difatti troverete delle miniere, delle gemme, dei tesori o altro, conquistandoli vi aprirete la strada verso il successo, così come se conquisterete degli appezzamenti di territorio o delle costruzioni nemiche. Ma la

Epic è la Epic e certo non poteva dimenticarsi il suo passato di creatrice di giochi arcade, ecco perché in 7TH Legion faranno bella mostra di sé una caterva di bonus, di malus, di power up più gadgets vari. Eppoi non è da sottovalutare l'azione frenetica di gioco promessa dai programmatori: sembrerà di stare dentro a uno shoot'em up tanto sarà assurdo il casino. Il prodotto doveva essere finito per questi giorni (più o meno), ma alla Epic hanno volontariamente deciso di rimandare a qualche mese l'uscita del titolazzo, poiché stufa di sentirsi dire da tutti che si tratterà del solito clone e, nonostante queste innovazioni, preferisce mantenerlo ancora un po' in cantiere per diversificarlo ulteriormente. Beh, non sono cosa hanno in mente, ma una cosa è certa: meglio non provocarli troppo prima che si arrabbino sul serio...

CONVERSIONE TOTALE

Loro si chiamano Studio 3DO e tempo fa sviluppavano giochi per l'omonima console. Il prodotto al quale stanno lavorando adesso è Bladeforce ed è la conversione per PC di un loro titolone sviluppato precedentemente per la succitata console. Per la serie, convertiti tu che poi mi converto anche io ... a parte queste battutacce, i programmatori dei quali stiamo parlando non sono affatto da sottovalutare, così come il gioco del caso non è per nulla da buttare via. Si tratta di un clone,

più o meno, uno shoot'em up stile Doom combinato a Descent e ambientato nel cielo di una megalopoli futuristica all'interno della quale ci ritroveremo in totale allegria a fare saltare in aria tutti gli omini a disposizione. Vabbé, detto questo, detto nulla penserete voi, ma è per questa ragione che ora vi aggiungo qualche info in più. Per prima cosa sarà veloce, molto veloce, grazie anche all'utilizzo delle Direct3D di Windows 95, in secondo luogo sarà febbrilmente adrenalinico soprattutto se giocato in rete in multiplayers, dove dovrete strapazzarvi l'uno contro l'altro volando tra cunicoli o templi, tra grattacieli e ponti, tra strade e strettoie, passando dentro a strette gallerie o facendo il pelo a colline colme di turisti. Il tutto accarezzato da una soave musica strimpellata da un nugolo di chitarre elettriche lasciate andare al loro destino di spaccatimpani. Insomma, che sia la volta buona, cioè, finalmente potremo vedere una conversione per PC fatta decisamente bene?!? Vedremo il prossimo mese, quando giungeranno i dati definitivi della preparazione del prodotto, o magari il gioco stesso pronto per essere recensito.

PREZZI TRABALLANTI

Sul numero scorso avevo annunciato un probabile aumento (quasi raddoppio) dei prezzi dei CD-ROM a causa dell'inclusione della garanzia da parte dei vari comitati protettori degli interessi dei consumatori o del marketing in genere. Ora le cose sembrano essersi capovolte: una nota azienda di servizi tedesca ha annunciato che questa probabile "riforma" non verrà mai effettuata, tutt'altro. Nei prossimi mesi i prezzi dei CD dovrebbero abbassarsi drasticamente a causa dell'enorme concorrenza che si sta creando in questo campo. Che dire, io inizio a non capirci più una mazza...

AVRETE LA FORZA DI RIGIOCARLO DI NUOVO?!?

Probabilmente in questo frangente starete febbrilmente smanettando su Red Alert, quindi non ve ne fregherà più di tanto, ma sarei proprio curioso di vedere i vostri volti ora che sto per dirvi che il suo fratellino minore Command & Conquer sta per ritornare. Non vi sto prendendo affatto in giro: si tratta di una "conversione interna", ovvero di un completo adattamento grafico alla SVGA dei nostri tempi. In casa Westwood probabilmente hanno visto quanto splendido è venuto Red Alert in alta risoluzione e hanno ben pensato di migliorare anche il primo capitolo di questa tremenda saga. Del resto Command & Conquer è stato il primo; chi può dimenticarlo?

Di sicuro quando uscirà saranno in molti ad accaparrarselo, anche perché la nuova veste grafica non sembra essere l'unica modifica. Pare verranno apportate ulteriori migliorie al codice sorgente, in più pare verranno aggiunte nuove missioni create appositamente per l'evento. Si parla pure di nuovi mezzi, ma queste, in particolare le ultime, sono solo voci di corridoio che potrebbero essere smentite da un momento all'altro (almeno al momento della stesura di questo articolo): non rimane che attendere il prodotto finito o qualche info in più, ma state certi che non appena saprò qualcosa ... beh, già sapete.

ANCORA DATA CD

Stanno prendendo piede, anche grazie al fatto che gli ultimi giochi consentono espansioni e add on non indifferenti.
Sono i Data CD; contengono sempre una valanga di missioni o utility da fare girare la testa tante sono.
Gli ultimi arrivati sono quelli inerenti Red Alert e F1GP2.
Il primo conterrà una paccata di roba: livelli ufficiali e non, oltre 100 mappe mai viste dove spiattellarsi in mastodontici livelli Skirmish o multiplayers, il secondo tutte le utility con i dati aggiornati all'ultima stagione del campionato iridato.
Lo so, voi volete i nomi ... io ve li darei anche se li conoscessi. Posso solo dirvi che il secondo dovrebbe chiamarsi Perfect Grand Prix (ed è attualmente importato da Software&CO NdBDM), ma tutto è ancora da definire. Cosa fare? Semplice: voi continuate a leggere PCGP, perché presto sicuramente li troverete recensiti su queste stesse pagine.

BASTA GUARDARE, VI SI CONSUMANO GLI OCCHI!

Hei, guardate che è solo una foto (vabbé, come se fosse nulla...), basta fissarla così assiduamente o vi scambieranno per dei maniaci ... ehm ... vabbene, forse dovrei parlare per me ... okkey, okkey, basta. Dunque, vi starete chiedendo cosa ci fa una foto del genere tra la pagine delle news. Presto detto. Quella cianfulla ritratta nella fotografia si chiama Riana Rouge; sarà (beh, in teoria) la nuova Lara Croft degli shoot'em up soggettivi (leggi "cloni di Doom"). Il prodotto in questione è targato Konami; si tratta di qualcosa di mai visto: avete presente Duke Nukem? Ecco, prendetelo, aggiungetegli due ehm, "argomenti" molto invitanti e otterrete Riana: un misto di violenza, sadismo, sensualità ed erotismo capace di acchiappare chiunque. Purtroppo non ci sono molti dati in merito, ma quelli che ho sono davvero grandiosi: basti pensare che l'idea di questo gioco è venuta a Gillian Bonner, una Playmate di Playboy. Lei non solo ne ha studiato lo storyboard, ma ha pure prestato il suo avvenente fisico per "girare" questo sparatutto globale. Ma le cose interessanti non finiscono mica solo qua. Dovete infatti saperlo: verranno create due versioni di questo titolo; una per teen-ager, l'altra per adulti. Ovviamente la differenza sostanziale sarà la massiccia presenza di scene ad alto contenuto erotico nonché violento della seconda versione che faranno sembrare la prima qualcosa tipo Pacman o il Muppet Show. Gli stessi programmatori della Konami affermano che nessuno vorrà comprare il prodotto "smorzato" quando avrà visto quello "totale" ... beh, se per loro va bene anche così...

questo è solo il suo primo anno della sua presenza massiccia su questo genere di mercato (proprio per questo motivo è stata ufficialmente nominata miglior distributore di software ludico del momento), beh, non possiamo fare altro che farle i nostri complimenti. Sì, c'è proprio da dirlo: Bill ne sa una più del diavolo; anche questa volta ha fatto centro.

CARINA LA TUA AMIGA. ME LA PRESENTI?

A parte gli scherzi, sì, sto proprio per parlarvi dell'Amiga. Vabbé, questo è un mensile dedicato interamente ai PC, magari alcuni di voi preferirebbero non vedere certe notizie fare capolino all'improvviso, ma chi di noi non ha mai usato un Amiga o un Commodore 64 nella sua vita?
Uhm, ora che ci penso, magari qualcuno c'è ... okkey, non importa: come avrete notato leggendo parecchi articoli pubblicati dalla stampa specializzata, saprete che l'Amiga è giunta allo stremo delle sue forze.
Da tempo è caduta in un vasto abisso, ma le cose forse andranno un po' meglio: recentemente una grossa multinazionale Canadese, la Quikpak, ne ha acquistato i diritti.
Da un po' ci sta lavorando sopra: ora ha sfornato due nuovi processori i quali verranno installati su degli Amiga 4000T. Le notizie sono poche, ma sembra che i possessori di PC dovranno temere poiché le nuove prestazioni di questo chip sembrano essere altamente performanti. La domanda però nasce spontanea: quante software house torneranno a programmare per l'antica signora?!?

EA SPORTS: NON SOLO SU 4 RUOTE

Stanno programmando un'altra bomba. Stanno per sfornare un titolo clamoroso. Stanno per farci rimanere a bocca aperta per l'ennesima volta.
Si chiamerà Moto Racer: sarà una bestia di gioco.
Fate una bella cosa: andate nella prima sala giochi che trovate, entrateci, attaccatevi al primo simulatore/arcade di motocross. State pure certi; non sarà bello come quello che i ragazzi dell'EA Sports stanno "fabbricando". A tal punto, la domanda nasce spontanea: perché non ci sono foto a dimostrarlo e soprattutto, siamo sicuri sia per PC, non per console?!? Beh, per la prima questione purtroppo posso solo dirvi che gli unici screenshot disponibili non erano utilizzabili in quanto non ancora liberamente distribuibili, mentre per il resto io posso solo limitarmi a riportare le notizie per come mi giungono: il gioco in questione sarà prodotto per le console più diffuse (inutile nemmeno citarle), ma anche (soprattutto!) per PC, sotto Windows 95 con l'ausilio delle Direct3D. State tranquilli: presto, ma molto presto, saprò dirvi di più!

TANTI AUGURI, PCGP!

In effetti probabilmente avete ragione voi, dovrei aspettare a fare gli auguri a PC Game. Del resto questo è "solo" il nume-

ro 49, quindi dovrei correttamente aspettare a celebrare l'evento del cinquantesimo numero, ma non è per questo che sto scrivendo il trafiletto.
Quello che vorrei fare è semplicemente rendere un po' di giustizia a tutti noi, lettori e redattori: la rivista è cambiata con l'avvento della nuova redazione e le cose sono nettamente migliorate.
Lo dimostrano i numerosi consensi acquisiti in questi mesi passati assieme, lo fortificano le critiche costruttive giunteci in redazione, lo testimoniano le visite alle varie manifestazioni fieristiche alle quale avete così splendidamente partecipato in gran numero.
Infine lo sottolineano pure le software house stesse, con la massiccia tonnellata di cartoline augurali pervenuteci per le feste natalizie conclusesi oramai da un bel pezzetto. Come mai citiamo tutto questo solo ora? Beh, perché i biglietti di auguri sono arrivati fino a poco fa, quindi ci è sembrato giusto aspettare l'esatto decorso dei termini di consegna delle poste internazionali, tutto qua.
Noi tutti quindi vi ringraziamo per la calorosa attenzione che ci state manifestando, così come ringraziamo Interplay, Creative, Virgin, Grolier Interactive, Corel, Blue Byte, Microsoft, Sacis, Telstar, Microprose, Core Design, Empire, Codemasters, Mirage, Shiny nonché tutte le altre le quali ora come ora non ho il tempo di citare a causa dello spazio non troppo eccessivo a mia disposizione. Ma non per questo ci sideremo sugli allori: molto presto ne vedrete delle belle, poiché abbiamo un sacco di idee per la testa... o per la rete!

C'E' CHI VA...

La GTE a quanto pare sta per chiudere i battenti, almeno per quanto riguarda il lato videoludico della faccenda. Nata attorno al 1990, riuscì ben presto a conquistare una piccola fetta di mercato grazie ai suoi prodotti mai banali né tanto meno scarsi, tra i quali possiamo annoverare gioconi come FX Fighter o FX Fighter Turbo, ma anche Timelapse.
Perché allora, vi starete chiedendo, ha intenzione di mollare tutto quanto? Beh, dovete sapere che la creazione di questa azienda in realtà non prevedeva l'espansione in campo videoludico, bensì sarebbe dovuta essere un'agenzia di telecomunicazioni parecchio all'avanguardia. La sua quindi è stata una semplice deviazio-

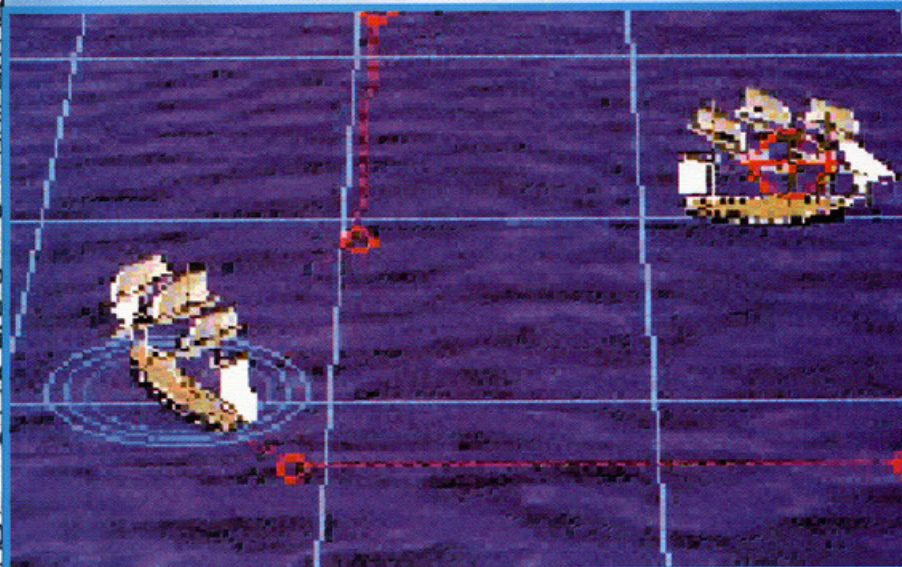
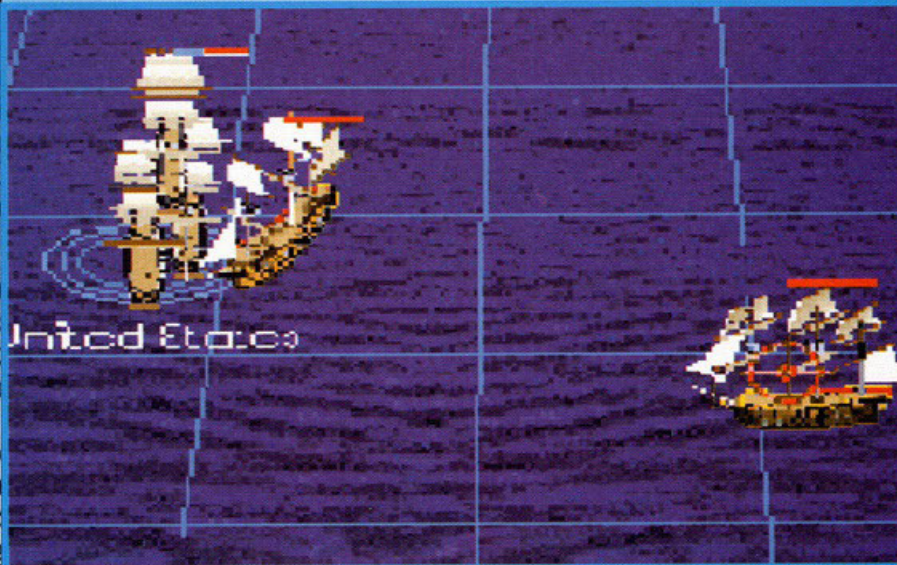
MAXIS: UN VULCANO IN ERUZIONE

Su questo stesso numero troverete ad opera del sottoscritto la recensione di Sim Copter, ma come potete vedere lo spazio dedicato alla Maxis si estende anche nelle news. In effetti i titoli in produzione o pronti a essere giocati sono già molti, quindi, invece di stare qua a dilungarmi, forse è meglio se attacco al volo con le info. Iniziamo col nuovo simulatore di parco, Sim Park per l'appunto. Si tratta di ricostruire l'ecosistema ideale per la corretta evoluzione della flora o della fauna e per fare ciò avrete a disposizione un esorbitante numero di varianti da tenere sotto controllo. Potrete cimentarvi nella savana, nelle giungle tropicali, nella tundra o nella taiga, elaborando tantissime specie viventi traendole dalle 130 a disposizione. L'interfaccia

poi sarà facilissima da usare, tanto che persino un bambino di 8 anni potrà tranquillamente adoperarlo senza grossi problemi di comprensione. Passiamo ora al simulatore di golf, che guarda caso si chiama Sim Golf (non lo avrei mai detto!). Avrete la possibilità di assemblare il vostro campo da gioco preferito utilizzando una quantità notevole di oggetti completamente selezionabili dagli oltre 100 a vostra totale disposizione. Ovviamente poi potrete gareggiarci sopra, assaporando tutto il gusto dell'erba appena tagliata. Dell'ultimo titolo non ne vogliamo parlare?!? Certo che sì, indubbiamente. Si tratta di Sim Tunes, un vero e proprio simulatore di giocattoli sonori. In realtà è dedicato ai più piccini, ma credo proprio saranno in molti a divertirsi nel creare il più stravagante strumento musicale, animandolo, dandogli poi una particolare "voce", ovvero insegnandogli a suonare. Potrete modificarne la forma, il colore, i suoni, potrete giocarci insomma, come si fa con tutti i più comuni giocattoli esistenti. Le notizie però non finiscono mica qua: c'è un altro titolo del quale vi vorrei parlare; si tratta di Streets of Sim City. Questo sarà un titolo parecchio importante: dalle notizie in mio possesso sarà quasi un'avventura stile Sim Copter. Ma è troppo presto per parlare di questo prodotto, anche perché preferisco documentarmi meglio per fornirvi ulteriori notizie parecchio succose. Presto ne saprete di più...

UN COLOSSO DI POTENZA

Sarà ciò che ci vorrà per fare muovere questo ultimo prodotto di casa Bungie. Loro un tempo programmavano per Mac, ora hanno riversato le loro attenzioni sul mondo dei PC compatibili: Myth sarà ciò che li consacrerà definitivamente. La grandiosità di questo progetto sembra quasi non essere vera: stanno infatti lavorando a uno strategico ricreato sulla falsa riga di Command & Conquer, capace però di celare combattimenti stile Doom o Magic Carpet 2. Ora non so dirvi di più, le notizie in mio possesso non sono molte, anche perché il prodotto non è né finito né ottimizzato (ecco perché girava bene solo su un Pentium 200), ma soprattutto perché le informazioni fondamentali sono tuttora top secret; pochissimo è stato divulgato. Si sa che ci saranno i buoni contro i cattivi, voi potrete scegliere per quale fazione schierarvi in più dovrete lottare parecchio fin dall'inizio in quanto non avverrà come in C&C dove si partiva con un minimo di crediti, no, dovrete conquistarvi pure quelli. L'ambientazione inoltre richiamerà molto da vicino quella già intravista in Warcraft, quindi sul genere fantasy, ma molto più ricca di magie, incantesimi, pozioni e affinità varie. Se questo vi sembra poco, beh, posso pure dirvi che vanterà delle caratteristiche RPG, stile gioco di ruolo quindi: potrete assumere voi stessi l'incarico che più vi soddisfa vivendo quindi in prima persona tutta l'avventura...

BARCHE DI LEGNO E UOMINI DI FERRO

Così recita il titolo di questo strano gioco, apparso da poco in totale sordina nel mondo videoludico.
Il nome reale è Wooden Ships & Iron Men; si tratta di una via di mezzo tra Command & Conquer e la battaglia navale.
Ora mi spiego meglio. In questo prodotto dovrete prendere i comandi di un'intera flotta navale del secolo medievale per portarla a combattere in territorio nemico cercando di conquistarlo.
Fino a qua non sembrerebbe granché, però ci sono molti punti da chiarire. Innanzi tutto la grafica è in alta risoluzione, con navi renderizzate dall'effetto non indifferente; il battleground poi sarà costituito da enormi appezzamenti acquatici mobili, nel senso che potrete trovare la burrasca come la calma piatta, senza sentire spirare il minimo spiraglio di vento per un frego di tempo.
Oppure vortici, ondate "pesanti", venti velocissimi o contrari, giusto per citarvi qualche fenomeno naturale. Non ho ancora detto nulla dei nemici però. Le flotte avversarie ci saranno; quando le beccherete si faranno sentire per bene a suon di cannonate e/o schioppettate varie.
Dovrete calibrare i tiri, l'altezza del cannone, la diagonale di spostamento del vento, la posizione della nave, il contraccolpo subito, la curvatura aerea, l'attrito del vento: un sacco di parametri insomma.
Ma il bello è che potrete attaccare anche da molto lontano, in modo da prendere l'avversario alla sprovvista.
Peccato però: più lontani si è, più difficile sarà centrare l'obbiettivo a causa dei parametri crescenti da settare: beh, altrimenti il gioco sarebbe troppo semplice no?!?. Insomma, dovrete gestirvi in tutto e per tutto, cercando di non subire troppi danni, ma soprattutto cercando di non affondare! L'unico problema (se così si può chiamare)? Forse non verrà importato...

ne, ma ora che Internet è qualche cosa di tremendamente sviluppato, la GTE ha deciso di investire su questo settore informatico, abbandonando totalmente i game per PC. Beh, ancora la certezza non c'è, ma i giochi oramai sembrano proprio fatti...

... E CHI VIENE.

La 7th Level chiude i battenti inglesi per avvicinarsi maggiormente in quel dell'Europa Centrale. Ma non è una contraddizione?!? No, poiché c'è da sottolinearlo: nell'ultimo periodo gli impiegati di questa software house sono notevolmente aumentati; ora gli uffici inglesi cominciavano ad andare stretti per tutti quanti, soprattutto perché i loro prodotti erano maggiormente distribuiti sul territorio internazionale piuttosto che sulla grande isola. Così il trasferimento è in atto: speriamo con questa gabolona i titolo arrivino in redazione in minor tempo...

PERICOLO IN OGNI DIREZIONE

Finalmente una nuova avventura grafica: si tratta di The Last Express e presto farà la comparsa su tutto il territorio nazionale. Siamo nel 1914, in Gran Bretagna, ci chiamiamo Robert Cath; tutto quello che sappiamo è questo: il nostro migliore amico Tyler Whitney è stato brutalmente assassinato presso la stazione di Parigi. Noi lo conoscevamo molto bene, lui non era affatto il tipo di uomo capace di ficcarsi in guai seri, per cui la faccenda non solo puzza estremamente di marcio, bensì ci obbliga a scoprire per quale motivo sia successo l'ignobile evento. Saremo in grado di scoprire l'assassino o il movente prima di finire stesi al suolo ricoperti da un morbido lenzuolo bianco? Sapremo risolvere il mistero che circonda il nostro amico? Riusciremo a vendicarne la morte? Beh, le domande come vedete sono tante, ma per trovare delle risposte dovremo aspettare ancora qualche mese, quando The Last Express sarà pronto. Cosa dobbiamo aspettarci? Beh, stando a quanto dicono i Broderbund, almeno 60 ore di gioco coinvolgente. Ma non solo: ci sarà un sacco di splendida grafica renderizzata, fastosi fondali dai mille colori, una caterva di enigmi intriganti e coinvolgenti, oltre 30 personaggi coi quali interagire, la possibilità di giocare in prima o in terza persona, una marea di locazioni da visitare in più, per finire, uno splendido corredo audio da non sottovalutare. Okkey, esattamente non so quanto manchi all'uscita di questo titolo: speriamo solo tutte queste promesse vengano mantenute fino in fondo, perché se così fosse non ci sarebbe proprio nulla del quale lamentarsi...

Pc Game Parade on line

Arieccoci! Bentornati ragazzi allo spazio "cartaceo" dedicato a quello "virtuale" (e viceversa... visto che il sito è dedicato alla rivista, ma questo lo sapevate già no?).

a cura di Massimo "NKZ" Nichini

Questo mese, oltre a tenervi aggiornati sulle mille metamorfosi del nostro web space vorrei fare un piccolo excursus per consigliarvi alcune esperienze di gioco "on air" che non possono assolutamente mancare a nessun videogiocatore dotato di modem, linea telefonica e accesso Internet (metteteli nell'ordine che preferite, ma anche senza uno solo di questi elementi la rete ve la sognate...). Partiamo con i comunicati di rito. Questo mese, oltre al normalissimo (e più che ovvio, aggiungerei) aggiornamento delle pagine dedicate alla rivista vera e propria è stata finalmente aperta l'area dedicata a "Quelle belle facce di... simpatia", che potete visitare nella sezione redazione. Lo so, lo so, molti di voi diranno "Ma a noi checcefrega delle loro belle facce di palta?" e io vorrei risponddervi che questa pagina ha principalmente due scopi (con la o aperta... malizziosi che non siete altro...): il primo è dare a noi, piccoli organismi relegati ad essere delle penne senza voce e soprattutto senza volto (per la voce ci stiamo approntando... vorrete mica il numero di telefono di tutti i redattori???), un piccolo momento di autocelebrazione per far vedere i nostri bei faccioni al mondo intero; tenete presente che ogni fotografia è accompagnata da una piccola (ma esauriente) scheda che riassume le caratteristiche ed i difetti principali del soggetto in questione, svelando quindi aneddoti e curiosità sul vostro redattore preferito (sempre che ne abbiate uno... e soprattutto sempre che ve ne freghi qualcosa...). Il secondo motivo di esistenza per una pagina come questa è molto semplice: come fate a sapere chi riempire di mazzate se i nostri articoli vi ispirano una violenza tuttaltro che ludica e soprattutto ben focalizzata nei bassifondi dei nostri fragili corpuscoli? Bene, ora potete guardare la faccia del tizio che volete manganellare a dovere e... beh, lasciamo perdere prima che qualcuno ci pensi seriamente! Passiamo ora, come vi avevo promesso prima ad alcune segnalazioni per il gioco on-line. Avete presente il granitico successo di Quake? Da sempre vi disperate perché non avete la possibilità di giocare in seriale con un vostro amico (diciamocelo... chi è che si mette a smontare il proprio pargolo mangiabit per portarlo a casa di un amico?) e non potete quindi apprezzare il gusto del sangue "rosso 255-0-0"? Avete mica provato a dare uno sguardo all'elenco dei server Internet dedicati al gioco in questione disponibile al mitico indirizzo "dove tutto si trova" www.stomped.com? Bene, provateci e poi sappiatemi dire... Altra segnalazione per un gioco molto più recente, e cioè quel Command & Conquer: Red Alert che imperversa sui monitor (almeno qui in redazione) peggio di un virus influenzale rendendo imbelli tutti coloro che lo contraggono. C'è da dire che i Westwood Stodios (gli sviluppatori del gran giocone) ce l'hanno messa tutta per ottimizzare il gioco on the web, accludendo anche un bel programmino (chiamato, Westwood Chat) utilissimo sia per chiacchierare con la comunità mondiale di "computer player" sia per iniziare facilmente una bella guerra a distanza. Se avete Red Alert dovete ASSOLUTAMENTE provare a giocare su Internet, perché fare a mazzate con gente che magari è dall'altra parte del mondo è un esperienza imperdibile... Eppoi il gioco è perfetto, non rallenta praticamente mai (a meno che abbiate una linea telefonica fatta di spruzzi e schiamazzi, ma questi sono problemi vostri...) ed è veramente l'ideale per questa modalità di gioco. E con questo ho terminato, non mi rimane altro da fare che darvi appuntamento al prossimo mese con altre informazioni sulla nostra home page e sul mondo del "divertimento da rete" in generale... Good games guy !

Tralasciate per un secondo il discorso texture e guardate l'esplosione. Cosa ne dite?

Badate bene al dettaglio grafico. L'accuratezza è fenomenale, non dite di no!

Il Millennium Falcon. Cosa, non l'avete riconosciuto?!? Aaarrrggghhh, che affronto!!!

Quando non si sa da che parte stare

All'inizio fu X-Wing. Poi arrivò anche Tie Fighter. Adesso sono tornati entrambi, ma questa volta sono insieme. Cosa succederà? Ancora non si sa, ma di sicuro continuano a non andare d'accordo...

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

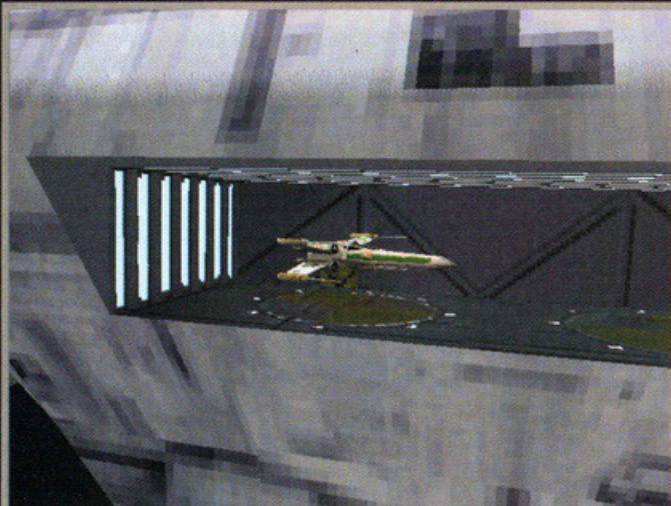
Non ricordo quanti anni sono passati quando arrivò il primo. Rammento solo i dischetti dell'installazione e tutte le ore che gli dedicai: X-Wing mi fece veramente impazzire, tanto da sentire la necessità di includere i data disk nella mia carriera ribelle. Allora avevo ancora il 286 dotato di Ad Lib, ma era uno spettacolo, veramente qualche cosa di sensazionale: fu allora che iniziai a giocare di notte, poiché il feeling si sentiva molto di più; l'intrigo mi lasciava senza fiato. Poi arrivò Tie Fighter; non seppi resistere: dovetti giocare e portare a termine pure quello, senza contare le missione aggiuntive. Non fui coinvolto tanto quanto l'altro, semplicemente perché si trattava dell'Impero: quando combattevo assieme a Darth Vader ricordo benissimo che facevo di tutto per abbatterlo, ma quando ci riuscivo poi arrivavano sempre tonnellate di Tie Advanced o Bomber i quali mi facevano un mazzo tanto. Ritentai mentre l'Imperatore Palpatine navigava su uno Shuttle, volevo far fuori l'Imperatore in persona, ma quando lo buttai giù fu proprio il malvagio Jedi nero che venne a formi la pelle: insomma, in me scorreva troppo sangue ribelle. Ma anche Tie Fighter mi portò via un frego di tempo, perché era decisamente uno spettacolo. Quando le Collector's Edition fecero la loro comparsa sul mercato, mi ci buttai a capofitto: senza rigiocare tutto d'accapo (archivio sempre i miei save games) finii pure le missioni inedite e ancora una volta ne fui estasiato. Insomma, sì, sono un patito inguaribile di Guerre Stellari, questi simulatori costituirono il mio pane per veramente un sacco di tempo. Ora stanno per tornare entrambi: potete immaginare quale sia la mia gioia, soprattutto dopo averne visto gli screenshot e dopo averne letto tutte le informazioni in mio possesso. Siete curiosi, vero? Vabbene allora,

Guardata, ma guardate proprio bene l'accuratezza del dettaglio. E' o no quasi reale?!?

Una Nebulon B e il Falcon. Mi ricorda molta la fine de "L'Impero Colpisce Ancora"...

Beh, del resto siamo su un Tie Fighter, è ovvio sparare a tutto ciò che è ribelle!

Un'altra esplosione. E' o no fatta bene? Guardate i tocchettini che volano via nello spazio...

cominciamo subito a parlarne. Partiamo innanzi tutto dal titolo: come si può chiaramente notare sono presenti i due caccia più famosi, sia quello imperiale che quello ribelle; ciò fa intendere la possibilità non solo di pilotare l'uno, ma pure l'altro. Che intendo? Semplicemente starà a noi scegliere per quale fazione combattere, se per l'Alleanza o per il Lato Oscuro della Forza, decidendo quindi l'esito di tutto. Quanto detto fino a qui però non deve lasciare intendere che per questa ragione noi potremo guidare esclusivamente l'X-Wing o il Tie Fighter (per chi non lo sapesse, Tie vuol dire Twin Ion Engine, ovvero doppio motore a ioni), bensì tutti i caccia dei ribelli o tutti quelli imperiali, ovvero l'X, l'A, l'Y, il B-Wing o lo Z-95 Headhunter (il precursore dell'X-Wing) oppure il Tie Fighter, Bomber, Advanced, Interceptor o Assault Gunboat, ma non solo. Già, non solo: ci saranno pure altre astronavi e altri caccia, ma ora come ora non so quali quindi non posso svelarvi il mistero. La lotta ricomincerà quindi; stavolta, però, non sarà "facile" come prima. Probabilmente infatti vi sarete sempre chiesti come il povero Tie fighter, grosso, pesante nonché goffo, poteva anche solo competere col leggiadro e potente X-Wing, rendendo un po' paradossale l'eterno scontro tra i due nemici. Beh, in effetti nella "realtà" le cose erano un po' diverse da ciò che accadeva nel gioco, dove con pochi colpi si abbatteva l'avversario ed è proprio per questo che i programmatori di X-Wing Vs. Tie Fighter hanno ricalibrato tutti quanti i parametri delle navette, bilanciando meglio gli scudi deflettori, aumentando la potenza di fuoco, alzando la velocità di crociera o aggiustando gli angoli di curvatura in modo da rendere ogni mezzo molto competitivo, per rendere la vita difficile a chiunque cerchi di abbatterlo, come dovrebbe essere sul serio. Inoltre sono state rese più lente per il multiplayers. Sì, avete letto proprio bene, c'è scritto multiplayers. Dovete sapere difatti che questo ultimo sforzo della Lucas è nato per giocare in tanti; questo aspetto (fondamentale) è stato curato davvero a fondo. Innanzi tutto si potrà giocare minimo in 8 su una LAN comunissima e in 2 mediante connessione diretta via modem o cavetto seriale, in seguito verrà distribuito gratuitamente su Internet l'aggiornamento per la sfida globale sulla rete delle reti sfruttando il protocollo TCP/IP. Ma questo è solo l'inizio. Nel gioco via rete le cose da fare saranno davvero tante, ad esempio sarà possibile formare degli squadroni lottando insieme contro altri avversari. Pensate, sarà possibile creare un plotone pieno di Luke Skywalker con un solo Capo Oro a comando della missione, in cui potrete seguire i suoi ordini o disobbedirgli e addirittura "spiattellare" i vostri compagni. Oppure potrete assegnare degli obbiettivi particolari: magari il vostro migliore amico in questo momento è schierato con gli avversari alla guida di un Tie Interceptor; voi potrete comunicare agli altri di lasciare stare quel caccia perché solo e soltanto voi dovrete farlo fuori. Già, potrete comunicare: scambiare gli obbiettivi, chiedere aiuto o copertura per salvare un compagno in difficoltà, pensare un imboscata, esaminare attentamente la missione o decidere il piano d'a-

A parte l'X-Wing parcheggiato, ammirate l'hangar. Nulla è trascurato, proprio niente.

Uno screenshot un po' povero, ma era per farvi vedere le enormi dimensioni del Destroyer...

zione. Che ne dite, non è coinvolgente?!? Ma i tipi di missioni a disposizione non saranno, per così dire, solo Deathmatch o Cooperative, bensì ci sarà uno speciale tipo di avventura simile al Ruba Bandiera, dove dovrete portare a termine un obbiettivo primario prima dell'avversario: mettiamo ad esempio che un importante carico contenente un innovativo motore rivoluzionario stia viaggiando verso Endor; beh, voi potrete scegliere se attaccarlo direttamente per catturare il cargo oppure se affrontare i vostri avversari che cercheranno di fare lo stesso. Ma se loro aspettassero il vostro attacco? O se, peggio ancora, aspettassero che voi facciate il lavoro al loro posto, così da assalirvi dopo avere attaccato i convogli e avere perso dei compagni nella lotta? Se vi attaccassero alle spalle prima ancora di sapere cosa fare? Okkey, okkey, basta, altrimenti vi faccio stare male ancora prima di vedere definitivamente il gioco pronto. "Vabbé" direte voi, "ma io mica ho una rete locale in casa, che me ne faccio di sto gioco?!?" Semplice, lo giocate da soli. X-Wing Vs. Tie Fighter è decisamente un prodotto completo: possiede oltre 15 missioni per fazione da poter affrontare come se steste giocando al vecchio X-Wing o Tie Fighter; da soli quindi. Questa volta però non ci sarà affatto un filone logico da seguire, o meglio, sarà alquanto trasparente. Mi spiego. Le missioni saranno delle storie a se stanti e il proseguimento della saga non sarà completamente dipendente dall'esito di ciascuna. Potrete perdere decidendo ugualmente di andare avanti, ma se dopo altre missioni non foste ancora avanzati di livello, beh, potrebbe essere perché avete perso in quell'occasione. Dove saranno ambientate? Nello spazio ovviamente, in quello di Star Wars per la precisione: dovrete girare attraverso campi stellari minati, attraversare zone colme d'asteroidi (inseriti per la prima vola), combattere il nemico presso la Luna Boscosa di Endor o avvicinarsi a dismisura alla minacciosa superficie della maledetta Morte Nera. Ma non vi ho mica detto tutto. Per la prima volta potrete spostarvi fisicamente sulla navicella di un'altra persona: avete presente quando switchate il cockpit in Formula One Grand Prix? Beh, più o meno la stessa cosa, solo che potrete assumerne il comando. Ancora non ho capito bene come avverrà e cosa si potrà veramente fare (le informazioni non sono chiarissime a riguardo), ma l'idea non è affatto male direi. Tra l'altro è stata migliorata la grafica in maniera paurosa (guardate gli screenshot): tutti gli elementi sono poligonali e farciti di texture, quelle vere, mica patatine. Gli

X-Wings Vs. Tie Fighter

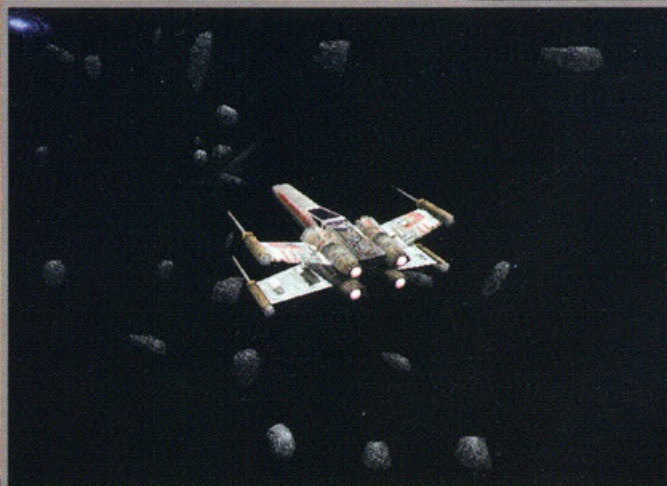
Fine Marzo

Windows 95

Simulatore

CTO

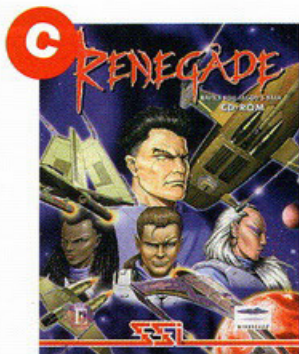
adesivi in questione sono stati prelevati direttamente dall'industria di effetti speciali Light And Magic e già questo è tutto dire. La stessa giocabilità è stata ulteriormente rinforzata, anche per mettere in bella mostra la stessa grafica della quale vi ho appena parlato: potrete avvicinarvi a dismisura alle navicelle ammirandone il realismo, esclamando "Miiiii, troppo bello, non ci posso credere!" a mo' di Rolando.
Ci saranno pure degli add on e dei data CD. A quanto pare saranno davvero parecchi: alla Lucas ne stanno già preparando una caterva da mandare in onda a intervalli regolari in modo da fare le cose alla grande, per tenere costantemente alto l'interesse del giocatore; ci saranno poi editor di ogni tipo, quindi anche i più maniaci saranno contenti. Se vi dicessi che ci saranno nuove armi, nuovi sistemi di controllo, nuovi "effetti speciali"?!? Okkey allora, non ve lo dico (anche perché, a dir la verità, non ne so molto neppure io). Ora vorrei darvi qualche dato tecnico, giusto per rendere ulteriormente chiara l'idea di cosa sarà questo "titolazzo" made in San Raphael. L'engine di gioco sarà lo stesso di Tie Fighter, migliorato per sfruttare appieno le potenzialità di Windows 95 e delle sue DirectX. Occhio, delle DirectX, non delle Direct3D. Perché? Semplice. Il gioco girerà in alta o in bassa risoluzione (8 oppure 16 bit) in 320x240, in 512x384 e anche in 640x480 sparando fuori 25 - 30 frames al secondo su un Pentium 133 dotato di una normalissima scheda SVGA, quindi sarà quasi come vedere un film molto spettacoloso, non avendo perciò la necessità di calcoli tridimensionali di supporto operati dalle librerie sopracitate. I menu saranno tutti quanti in alta risoluzione a 65.000 colori, rendendoli più profondi, accattivanti nonché gustosi. L'unica cosa che rimane veramente in sospeso sono le musiche. Di per certo gli SFX saranno come quelli già sentiti in precedenza, completamente reali quindi, ma non mi è dato sapere né se saranno rimasterizzati, né se sul CD del gioco saranno presenti delle tracce audio per quel che riguarda le colonne sonore. Per saperlo temo dovremo aspettare una rolling demo o giocabile o addirittura la versione definitiva del gioco, ma in sostanza non c'è mica da attendere poi molto visto che Marzo è alle porte (più o meno).
Che altro dire? Vi ho dato proprio una barca di notizie, ora devo solamente congedarmi, anche perché lo spazio a mia disposizione è oramai giunto al termine. Chiudo questa preview dicendo che le premesse per X-Wing Vs. Tie Fighter ci sono tutte: sono veramente ansioso di vedere il prodotto finito. Speriamo sia un altro di quei giochi dei quali si dice "per forza è bello, è stato fatto dalla Lucas!"...

Un bel campo di asteroidi. Sarà divertente schiantarcisi dentro, come no!

Il nostro caccia visto dall'esterno. E' fatto proprio bene: guardate i motori per esempio...

CHI SI ABBONA A PC GAME PARADE GIOCA GRATIS!

Endorfun
Verrete trascinati in un viaggio affascinante tra mondi dai colori vivaci e vibranti suoni jazz.

CyberSpeed
Una corsa contro il tempo e gli avversari su macchine volanti in uno scenario fantascientifico

Flight of the Amazon Queen
Un'avventura grafica animata, con più di 100 diverse locazioni grafiche e 40 personaggi

Renegade
Al comando di uno squadrone di Renegade dovrete distruggere gli invasori del Terran Overlord Government

The Raven Project
Sfrecciando su navicelle da combattimento dovrete sconfiggere gli alieni che sottomettono l'umanità

Desidero abbonarmi per un anno al prezzo di Lire **115.000** (invece di Lire 163.900). Inviatemi in omaggio il software (A) (B) (C) (D) (E) (barrare la lettera richiesta).

Ritagliare, compilare e spedire in busta chiusa a ***Editoriale Top Media, Via Espinasse 93 - 20156 Milano***, accludendo fotocopia del pagamento effettuato.

Nome

Cognome

Indirizzo

Cap Città Prov.

Telefono Fax

MODALITÀ DI PAGAMENTO (BARRARE LA MODALITÀ SCELTA)

☐ assegno circolare o bancario intestato a: **Editoriale Top Media Srl**

☐ vaglia postale intestato a: **Editoriale Top Media Srl**

UN ANNO DI PC GAME PARADE + UN GIOCO A SCELTA = SOLO LIRE 115.000

WORK IN PROGRESS

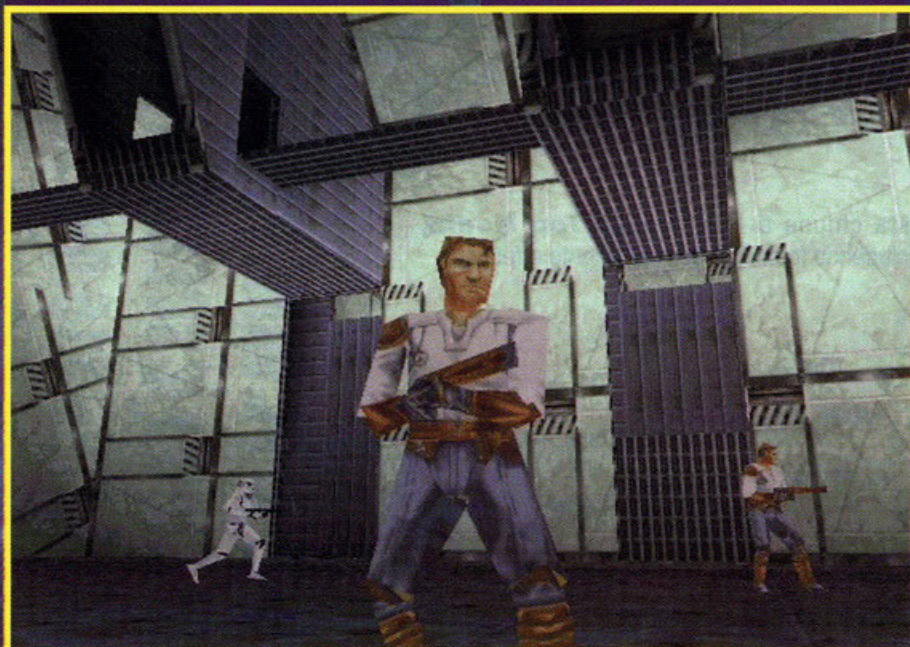
La forza diventa

Stavolta non solo abbiamo le immagini "vere" del gioco, ma un sacco di info molto interessanti. Beh, che aspettate a leggere?!?

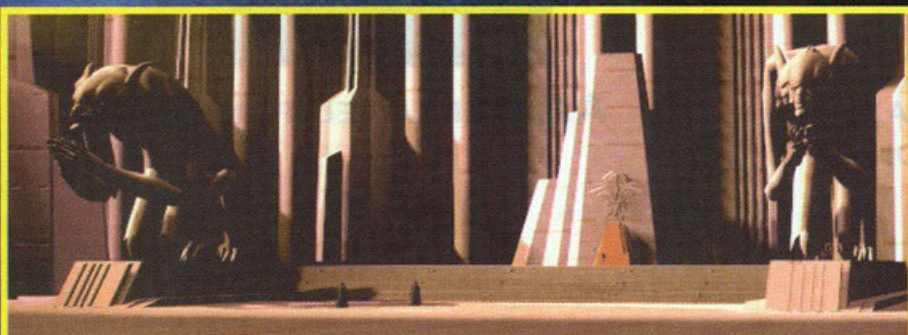
a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Sono passati 20 anni da quando nelle sale cinematografiche di tutto il mondo fece la sua comparsa una pellicola diventata cult-movie grazie alla sua magnifica realizzazione: sto parlando ovviamente di Star Wars, uno dei migliori film d'avventura & azione ambientato in un universo futuristico molto plausibile (e con questo non voglio mica togliere niente a Star Trek, anzi).
Ciò per dire semplicemente che 20 anni fa ebbe inizio quella famosissima trilogia che tutti noi conosciamo e che oggi, all'alba del 1997, la LucasArts celebra questo ventennio con la produzione di un'altra trilogia basata sempre su Guerre Stellari: sto parlando di Dark Forces 2 Jedi Knight, X-Wing Vs. Tie Fighter più Rebellion. Se avete seguito gli ultimi numeri di PCGP di sicuro saprete già qualcosa dei titoli appena citati, in quanto ne abbiamo parlato in vari speciali e/o reportage fieristici per potervi informare degli sviluppi della software house di San Raphael, ma con questa preview andremo ancora più in profondità, esaminando in particolare soltanto il primo dei tre prodotti sopra elencati, ovvero il seguito di Dark Forces: Jedi Knight.
Del resto poteva la Lucas esimersi dal togliere dal trono Quake, ripercorrendo ciò che tentò e (a mio avviso) riuscì a fare con Doom I & II?!? No, certo che no. Okkey allora, sotto con Dark Forces II ... ce l'avete un libretto per prendere appunti? Occhio, perché le cose da dire sono tante; tempo per ripetermi non credo proprio di averlo.
Mi piacerebbe molto raccontarvi un'altra volta la trama, poiché la ritengo molto carina, ma l'avrete già letta chissà quante volte, quindi non mi dilungherò più di tanto: voi siete Kile Katarn, ovvero lo stesso protagonista del primo episodio.
Nella precedente avventura eravate un guerriero mercenario assoldato dai ribelli che alla fine si convertì completamente alla possanza della Forza non appena poteste vedere come la usava l'Impero. Ora siete tornati all'attacco, poiché sulla vostra strada ci sono 7 nuovi ostacoli da dovere assolutamente abbattere. 7 Jedi parecchio feroci che sanno calibrare perfettamente l'uso estremo del Lato Oscuro della Forza.
Quale migliore opportunità di stroncarvi l'esistenza prima ancora che voi possediate tutti quanti i poteri?!? Appunto. Come avrete quindi capito si tratta di uno sparatutto in versione soggettiva, proprio come succedeva per Quake, con la variante di trovarsi completamente immersi nel mondo di Star Wars. Cosa intendo? Per la realizzazione di Dark Forces 2 sono state usate molte fonti "vere" della trilogia, senza escludere la presenza di attori professionisti perfettamente "addestrati" per comunicarci il feeling necessario all'ambientazione. Ma non basta. Sono stati costruiti fior di plastici per ricreare molte "zone calde" già intraviste nei film: parecchie sequenze di gioco sono state estrapolate proprio da queste labirintiche città in miniatura e l'effetto pare sarà grandioso.
Lo stesso storyboard implementato non fa una grinza con i fatti "realmente" accaduti, quindi non troverete né imprecisioni né cantonate paurose. Passando alle features vere e proprie invece, c'è da sottolineare al volo il lato multiplayers. Sarà possibile giocare in otto (pare stiano lavorando per aumentare ancora di più la disponibilità di altri combattenti) sfruttando varie modalità operative: il Combattimento Totale (leggi Deathmatch), il Combattimento in Team (leggi Team Deathmatch) più uno speciale Combattimento Territoriale (in pratica una specie di Ruba Bandiera).
Questi sono i livelli già pronti, ma sono in programmazione nuove modalità di gioco, tra le quali arene destinate a scontri a due o livelli aggiuntivi nuovi di pacca. Un momento, questo è importantissimo: sarà possibile salva-

Boba Feth (non ricordo se si scrive proprio così...)!!!

Un Walker. Beh, con le armi a nostra disposizione non dovrebbe essere difficile abbatterlo.

Ecco qua il gioco. Osservate il volto dell'uomo in primo piano...

poligonale

Uno screenshot di contorno, tratto da una delle tante sequenze animate che saranno presenti.

Il quartiere generale dell'Impero. Vi ci dovrete addentrare ... e ci dovrete uscire. Vivi.

Jedi Knight: Dark Forces II

Fine Marzo '97

Windows 95

Sparatutto in soggettiva

CTO

re. Se ricordate bene difatti, nel primo DF non vi era la possibilità di salvare. Beh, adesso potrete farlo comodamente. La veste grafica utilizzata sarà quella degli engine dell'ultima generazione, capaci di muovere un elevato numero di poligoni piazzandoli in environments completamente tridimensionali e texturizzati a puntino.
La Lucas però ha preferito ancora una volta sacrificare la grafica a scapito della giocabilità. Infatti i poligoni utilizzati non saranno mai una quantità esorbitante, ma ridotti all'osso, al minimo indispensabile così come le texture, in modo da ricreare movimenti fluidi con rapidità d'azione.
Appropósito di movimenti: questi non sono stati assolutamente creati col motion capture, bensì artificialmente: i frames saranno davvero parecchi; questo per potere garantire un coinvolgimento maggiore, per farvi dire "cacchio, sembra vero!".
Ma non ho ancora finito di rimpinzarvi di notizie fresche. Come è stato già detto in altri articoli, stavolta potrete realmente usare la Forza. Parliamone un po' meglio: ogni volta che finirete un livello, vi verranno assegnati dei punti-Forza a seconda di come avrete combattuto o di ciò che avrete fatto per terminare la missione. Più ne accumulerete meglio sarà in quanto a determinati valori coincideranno particolari poteri che vi verranno prontamente assegnati a mo' di bonus, tipo il vedere attraverso i muri o lo strangolare le persone come Darth Vader. Ma come (direte voi), ma quella è una capacità del Lato Oscuro! Esatto. Infatti, sebbene combattiate per l'Alleanza Ribelle, non è affatto escluso che decidiate di spostarvi all'Impero. Come? Semplice: all'interno degli scenari non troverete solo soldati o mezzi blindati, ma anche civili o animali.
Se li fate fuori come avreste fatto con Duke, beh, salutate pure i punti-Forza: state ben attenti perché la linea che separa il bene dal male è sempre più sottile ... varcarla ... avete capito, no? Ma ci sarà comunque la possibilità di redimersi mediante azioni particolari, delle quali però non so ancora nulla. Ma le notizie non finiscono qua: si parla dell'inserimento di tracce audio rimasterizzate dalle sound track originali (ma questa notizia non è molto sicura) e più di 12 livelli.
Come, sono pochi? Ma non ve l'ho detto che ci sarà un editor? Ehm, no, non ve l'ho detto. Dunque, ci sarà un editor di livelli: consentirà la creazione di mappe nuove di pacca, ma non sarà a disposizione subito (lo stanno praticamente terminando, mica possono darvi quello che usano loro!), bensì online su Internet più o meno 30 giorni dopo l'uscita ufficiale del gioco.
Nel CD sarà però compreso un altro editor, un po' più particolare: vi consentirà di modificare molti parametri, tipo la potenza di fuoco delle armi, la velocità dei nemici o roba simile, fino a editare nuovi mezzi di distruzione. Ma sarà bello come Quake, ovvero, ci si potrà muovere liberamente senza problemi o guardarsi gli scarponi mentre si corre in un corridoio? Sì, si potrà, eccome.
La libertà sarà totale. Beh, che dire d'altro? Notizie ve ne ho date; pure parecchie, ora guardatevi per bene le foto e iniziate ad aspettarlo, perché ormai manca poco: la data di uscita prevista è proprio molto vicina!

Il castello dell'imperatore. Dovreste visitarlo, se trovate il tempo...

RICONOSCIMENTO E DETTATURA VOCALE

VIDEO E AUDIO CONFERENZA

MODEM 33.600/FAX E SEGRETERIA TELEFONICA

ASSISTENZA TELEFONICA A VITA

INCREDIBILE

Il rivoluzionario PC che è molto

Solo da una grande azienda poteva arrivare il prodotto che rivoluzionerà il modo di utilizzare il PC. Union **Tutto** è incredibile. **Tutto** è assoluta libertà di comunicazione: con riconoscimento e dettatura vocale (consente di scrivere usando la voce al posto della tastiera) e video e audioconferenza, per vedere e

Designed for Microsoft® Windows®95

parlare in tutto il mondo con 200 lire tramite Internet. **Tutto** è la potenza di un Hard Disk da 1.7 Gigabyte e la forza dei processori Pentium. **Tutto** è fax, segreteria telefonica, modem 33.600 bps, **Tutto** è multimedialità con un CD Rom 16, scheda audio 16 bit full duplex, software MPEG per vedere i film CDI. **Tutto** è ben 15 pacchetti software, i

Osservate bene il dettaglio della grafica in alta risoluzione. E? parecchio pregevole...

I movimenti saranno molto fluidi, quindi quando vi troverete davanti quel coso, abbiatene paura!

Una schermata statica, tanto per mostrarvi la bellezza intrinseca del dettaglio usato. Ehm, cosa ho detto?!?

Professione Alchimista!

Non ce ne sono tanti in giro, soprattutto non ce ne sono molti di veramente belli. Di cosa sto parlando? Degli RPG ovviamente. Eccone qua uno nuovo nuovo...

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

I giochi di ruolo hanno fatto molta strada tra gli appassionati di videogiochi: furono alcuni dei primi prototipi di game che videro la luce quando i PC iniziarono a essere "potenti", cioè quando il 286 aprì le porte alla grafica EGA e VGA. A dirla tutta, nacquero precedentemente, sotto forma di avventure testuali, ma non riesco a considerare quei titoli dei veri e propri capolavori: sì, d'accordo, erano pure fatti bene, ma giocare guardando uno schermo dove l'unica cosa a muoversi erano i caratteri digitali dal giocatore non mi ha mai intrigato (sei proprio un novellino... NdBDM). Fortunatamente le cose cambiarono; presto presero vita molti titoli di successo, come la trilogia di Eye of the Beholder per esempio, o prima ancora Dungeon Master per Amiga in seguito convertito per PC (senza però riscuoterne lo stesso successo): furono titoli come questi a imporre il genere sul mercato, dimostrando a tutti che gli RPG coinvolgevano; mica poco per altro. La Sirtech ora sta per propinarci Wizardry: Nemesis. Guardiamo di che si tratta? Massì, dai, anche perché pare essere una gran cosa. Vorrei iniziare come al solito raccontandovi un pezzetto di trama, ma questa volta sfortunatamente (o per fortuna, dipende dai gusti) non ne posseggo, poiché il presspack giunto in redazione conteneva solo le foto. Probabilmente perché il titolo in questione è stato realizzato in sordina per dirompere sulle nostre scrivanie come gioco di ruolo definitivo creando una grossa sorpresa: fateci caso, è da un po' che non esce un RPG vero e proprio. L'ultimo che ho visto fu Daggerfall qualche mesetto fa e Diablo ora. Niente trama quindi; tutto ciò che posso mettere sul piatto è il fatto inconfutabile della vostra esistenza: sarete un mago, dovrete affrontare una valanga di enigmi, avventure, trabocchetti, combattimenti vari per sopravvivere in una terra ostile che proprio di voi non ne vuole sapere, probabilmente poiché nascondete qualche miracoloso potere o segreto in grado di creare tanto di quel casino che metà sarebbe sufficiente. Vi troverete quindi a girare per tutto Nithera, un mondo tanto magico quanto orrorifico, dotati soltanto del vostro potere e del vostro sacro talismano dal quale traete tutta l'energia vitale. Le caratteristiche? Innanzi tutto l'interazione: pare sarà elevatissima, tanto da potere interagire pure coi sassi. Ma non solo ovviamente. Anche la grafica sarà qualcosa di nuovo, visto che per la prima volta in un RPG si potrà ammirare una dettagliata grafica renderizzata parecchio "spessa". Lo stile di gioco è stato inoltre ricreato in modo tale da non far bloccare il giocatore ad ogni enigma, portandolo all'inevitabile frustrazione: lo sviluppo della trama non lineare sarà completamente in mano vostra, quindi l'evolversi delle situazioni è incontrastato. Ma sopravvivere non sarà certo facile. Vi saranno una caterva di nemici da dover "smarmellare" (trad. ridurre in marmellata) per bene se non vorrete diventare magro come un cadavere. ... chi ha orecchie per intendere ... se poi aveste dei dubbi sulla giocabilità, vi posso già rassicurare: Wizardry Nemesis non sarà uno di quei RPG farlocchi dove c'è solo da prendere il mouse e cliccare diciotto milioni di volte su un punto dello schermo per vincere tale combattimento o per raccogliere quell'oggetto semi nascosto. La maneggevole interfaccia e la profondità degli enigmi, unita ai combattimenti sviluppati in tempo reale saranno qualche cosa di accattivante, stando alla Sirtech (è importante precisarlo); sapranno non solo coinvolgere, ma faranno pensare. A cosa? A frasi del tipo: "ma guarda un po' cosa hanno ideato 'sti programmatori" oppure "cavolo, questo proprio non me lo sarei aspettato!". Insomma, il prodotto ormai è finito: a presto con la recensione definitiva...

Wizardry: Nemesis

IMMINENTE

Windows 95

RPG

SIRTEH

PROGETTATI PER ASSOMIGLIARTI

Che tipo di utente sei? Fra le tre nuove linee di PC Union c'è quello progettato apposta per te, con i servizi e le caratteristiche che più ti servono, compreso il prezzo.

Dall'office al business, un partner professionale per il lavoro.

Per le sfide quotidiane della vostra attività, Union ha dotato Pro di servizi esclusivi:

- CPU:166+, Pentium 133/150/166/200 Intel; Pentium PRO 200 Intel; Pentium 166 e 200 Intel MMX.
- HD 1.7 GB (Upgradabile)
- RAM 16 Mb espandibile
- Kit multimediale (CD-ROM 16x, scheda audio 16 bit, casse)
- Monitor escluso
- 15 software inclusi nel prezzo
- Software di riconoscimento vocale e dettatura "VOCAL WORKS" by Dragon Systems, Inc.
- 12 mesi di assistenza software 24 ore su 24
- Garanzia 3 anni a domicilio con speciale servizio "ASSISTENZA RAPIDA"

Da £ 1.998.000 + IVA 19%

Un PC a suo agio sempre: per il gioco, per il lavoro e per lo studio.

Dove versatilità e intrattenimento incontrano anche approfondimenti culturali, Union ha pensato ad un vero amico per la famiglia:

- CPU: 166+, Pentium 133/150/166/200 Intel MMX
- HD 1.7 GB (Upgradabile)
- RAM 16 Mb espandibile
- Kit multimediale (CD-ROM 16x, scheda audio 16 bit, casse)
- Monitor escluso
- 15 software inclusi nel prezzo
- Software di riconoscimento vocale e dettatura "VOCAL WORKS" by Dragon Systems, Inc.
- 5 mesi di assistenza software
- Garanzia 3 anni a domicilio

Da £ 1.998.000 + IVA 19%

Il PC per tutti, l'entry level del grande mondo Computer Union.

La qualità che caratterizza tutti i prodotti Union in un PC che consente di fruire a chiunque della migliore tecnologia informatica:

- CPU: 166+, Pentium 133 Intel
- HD 1.0 GB
- RAM 16 Mb
- Kit multimediale a richiesta (CD-ROM 8x, scheda audio 16 bit, casse)
- Monitor escluso
- 12 software inclusi nel prezzo
- 5 mesi di assistenza software
- Garanzia 3 anni a domicilio

Da £ 1.398.000 + IVA 19%

Guardate, il combattimento sta per cominciare.

Per sapere la fine, dovrete aspettare il gioco.

Notate, oltre alla misera costituzione, la varietà delle caratteristiche.

Arrivano, i più tosti, vitaminizzati, potenti, con le tute più attillate, super eroi a dispensare la loro forma di giustizia dura.

a cura di Gianluca "Capitan PC GAME " Tosca.

Chiudete gli occhi e visualizzate un puntino luminoso all'orizzonte, diventa sempre più grande e voi vi sentite moooolto stanchi ... scusate stavo tentando di ipnotizzarvi per poi derubarvi, ma mi sono appena ricordato che non conosco affatto il vostro indirizzo, peccato. Se anche fossi riuscito ad attuare il mio spregevole proposito criminoso, sicuramente non l'avrei fatta franca perché ben presto la giustizia avrebbe trionfato grazie al pronto intervento di qualche omino o donnina in calzamaglia. L'avrete sicuramente capito, sto parlando di un prodotto che farà scendere in campo niente meno che le persone che non vorreste mai incontrare quando siete in due sul motorino, o ,per i più grandicelli, al parcheggio dello stadio quando nevica, i super eroi mutanti. Sono spiacente per i fanatici Marvel ma questi eroi non faranno parte di quel team, dovrebbero comunque essere in grado di non far rimpiangere i loro fratellini. La storia comincerà nel 2091 dopo che molti dei mutanti nati, emarginati da una società ipocrita, si lasceranno sedurre dal mondo del crimine. A questo punto entreranno in gioco cinque persone molto ricche e desiderose di fermare il flagello della delinquenza: nascerà lo Star Council. Altro non sarà che una specie di lega di cui dovreste far parte voi, o meglio il vostro ego mutante, e gli altri componenti della vostra squadra. Il vostro compito sarà quello di fermare l'ondata criminale che dilaga incessantemente. Dovrebbero esserci, oltre ai soliti blastaggi di cattivi, missioni dove dovrete salvare uno scuola bus sospeso su un ponte pericolante, il cavolo di gatto sull'albero (questo è uno scherzo, ma giuro che se c'è davvero mi ritiro in un monastero del Tibet) o bambini rapiti tipo il piccolo Gigi. Per fare tutto questo, oltre naturalmente alle cabine telefoniche, dovreste disporre di un numero elevato di eroi, poteri e peculiarità. Prendetevi ora un po' di numeri che dovrebbero essere molto vicini alla versione definitiva (ovviamente in caso di vincite al Lotto e simili mi spetta l'1%). Ventiquattro eroi prefabbricati, più l'opzione "custom" per fare il vostro, cinquanta poteri speciali e dieci abilità, anche per i cattivi. Dopo ogni missione avrete probabilmente a disposizione punti esperienza da spendere nelle vostre abilità (arti marziali, armi da fuoco o incantesimi ad esempio), caratteristiche (forza, costituzione fisica, resistenza, corsa) e super poteri (campi di forza, fulmini, bolle di energia). Avete presente un'ambientazione simile a Bladerunner, atmosfere tipo Batman e molti elementi in comune con la serie X-COM? Bene, allora potete farvi un'idea di come dovrebbe presentarsi questo prodotto che, a quanto promette la Microprose, sarà un mix esplosivo di avventura, strategia e RPG. Il tutto in grafica 3-D isometrica con una risoluzione in SVGA che sembra davvero molto pregiata. Anche i singoli personaggi dovrebbero essere stati creati con particolare cura, vi basti sapere che sono stati completamente renderizzati utilizzando il 3D Studio. Un'altra chicca dovrebbe essere la presenza di sequenze animate per tutti i movimenti del vostro mutante che, se ben realizzate saranno sicuramente un notevole punto di forza di questo gioco.

Ma ci pensate, se questo prodotto si rivelasse all'altezza delle aspettative, potreste sentirvi autorizzati a buttare nel bidone della spazzatura (o venderli a me sotto prezzo) tutti i vostri fumetti pensando a cosa potreste combinare con il super eroe creato da voi. Questo perché, diciamocelo pure, chi non ha mai desiderato volteggiare tra i grattacieli americani, spaccare muri con il dito mignolo, dire:" i miei sensi di ragno mi dicono che..." o sentirsi dire:" è un uccello? è un aereo? No è ...." (qui potete scrivere il vostro nome o quello del vostro eroe). Adesso però devo andare a ritirare la mia calzamaglia fucsia da super eroe in lavanderia. Ciao!.

Un'altra avventura assieme a Photon, elettrizzante.

Agents of Justice

DATA	Maggio 1997
FORMATO	Windows 95
GENERE	RPG Adventure
SOFTWARE HOUSE	MICROPROSE
DISTRIBUTORE	Leader

Signore, lei è in contravvenzione

Può anche non sembrare, ma quello è un paracadute...

Osservate attentamente l'espressione di quel "coso". Guardatene l'accuratezza dei lineamenti!

Dilatazioni oculari

Pericolose per chi?!? Ovviamente per il nemico, mi sembra il minimo. Ah, non avete ancora capito di cosa sto parlando? Ingurgitatevi 'sto WIP allora...

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Vabbé: ho 39,3 di febbre, un raffreddore stratosferico, un mal di gola allucinante e sono imbottito di farmaci da fare schifo; fuori piove quasi fossimo nella foresta nera, nonostante il riscaldamento funzioni poi c'è un freddo lancinante (anche se ho addosso nell'ordine due maglioni, un cappotto, una sciarpa più un piumone sulle spalle: sembro un nonnino stile film di Walt Disney...), per non parlare dell'intontimento generale causato dall'eccessivo dormire dello stadio febbrile. Il bello però è che devo ancora finire le news oltre che iniziare questo work in progress di MDK, e mancano due giorni alla chiusura del numero: chi diceva "se qualcosa può andare storto, ci andrà di sicuro"? Ah già, Murphy. Giuro che se lo becco gli faccio un mazzo così grosso da far sembrare piccolo pure l'Everest! Comunque, tralasciando sulle mie divagazioni da malato di mente giunto allo stadio terminale (nel senso che presto qualcuno verrà a terminare la mia vita visto le vaccate che scrivo, faccio o dico), questo voleva solo mettervi in guardia: se per caso durante la lettura di queste due pagine noterete delle abominevoli frasi sgrammaticate o parole completamente inesistenti, abbiate la pietà di capire in che condizioni sto partorendo questo articolo; portate pazienza, sapete, ogni tanto (quando non mi procuro dei traumi cranici volando dalla bici) mi ammalo pure io. MDK. Qualche mesetto fa vi propinai uno speciale di ben quattro pagine su questo prodotto targato Shiny: di cose da dire ce n'erano già un sacco allora, quando il gioco era pronto più o meno per metà. Mentre starete leggendo queste due pagine invece, il titolo in questione sarà già in fase conclusiva di betatesting: sul prossimo numero dovreste trovarne la recensione in esclusiva! Quali sono le novità? A dire il vero non molte, poiché il gioco è rimasto sempre quello, solamente ora ci sono molti più dettagli pronti a rivelare qualcosa di più su ciò che dovremo aspettarci dal prodotto finito. Innanzi tutto la trama. Facendone un breve riassunto ci ritroviamo sulla Terra del futuro, ma le cose non sono poi così tanto diverse da quelle odierne se non fosse per i Flussi di Energia. Cosa sono? Semplicemente dei filamenti energetici provenienti dallo spazio profondo che avvolgono il nostro geoide come un calzino, rifornendola di tutto punto con questa nuova forma d'energia alternativa pressoché inesauribile. Grazie ai Flussi l'inquinamento finì con lo sparire, non ci furono più problemi produttivi di sorta e la condizione umana migliorò parecchio. Peccato non fosse tutto quanto oro quel lucciare: i Flussi in realtà erano una specie di ascensori galattici capaci di condurre da noi delle mandrie di creature aliene pronte a farci la festa per impossessarsi del nostro pianeta. In men che non si dica fu panico, guerra, morte, desolazione, terrore: bisogna fermare quella catastrofe, ma come? A dare una risposta ci pensò il prof. Fluke, il più svitato inventore della storia: il suo genio lo rese in grado di creare una speciale biotuta protettiva dotata di una mitragliatrice parecchio evoluta applicabile direttamente a un particolare casco cibernetico. In pratica chi la indossava diventava quasi invulnerabile e poteva sparare contro un obbiettivo mirandolo direttamente coi propri occhi, senza passare per alcun obbiettivo fittizio. Beh, c'era semplicemente bisogno di qualcuno che indossasse il tutto proiettandosi all'interno di uno di quei flussi, per arrivare direttamente in casa del nemico stoppando il caos alla radice. Chi meglio di Kurt, il fido aiutante del prof., avrebbe mai potuto portare a termine una simile impresa? Indovinate un po' chi sarete voi nel gioco? Okkey, erano solo domande retoriche: già, voi impersonificherete Kurt e con il solo aiuto di quella speciale arma unita alla biotuta avanzata dovrete distruggere tutti i nemici restando in vita.

Bene, per quanto riguarda lo storyboard ho finito. Adesso possiamo dedicarci alle features di MDK nella più completa calma. Innanzi tutto si tratterà di uno shoot'em up con visuale alternata (soggettiva o terza persona) ricreato sulla falsa riga di Quake o Duke 3D, con una grafica da

Non andrete in giro solo a piedi. Ci sono un bel po' di mezzi da poter usare...

Guardate i giochi di luci. Sono affascinanti come quelli di Quake, anzi, meglio.

Questo è uno zoom in della faccia di un mostro. Proprio un bell'ingrandimento!

film interattivo stile Sierra e un sonoro intrigante e coinvolgente come quello dei game marchiati LucasArts. Come potete constatare da soli sarà quindi un esperimento innovativo, un prodotto nuovo di zecca che inaugurerà (forse) una nuova era di videogame. Menzionando le caratteristiche principali invece, la primissima cosa da puntualizzare è lo zoom implementato definitivamente: com ho già detto prima rivestirete i panni di Kurt, il quale sarà in possesso di una speciale arma applicabile direttamente sul volto attaccandola a un particolare caschetto. L'arma potrà sparare ugualmente, ma quando l'avrete collegata al caschetto vi sarà messo in dotazione un potente zoom. In sostanza sarete in grado di ingrandire qualunque cosa indipendentemente dalla distanza inquandrandola per bene nel vostro mirino: il press pack afferma che si potrà inquadrare da una distanza indefinibile l'occhio di un nemico e spararlgli accecandolo! Ma non è tutto. Per la prima volta verrà sperimentato un nuovo metodo di impatto dei colpi; mi spiego. In genere negli sparatutto, se mirate un nemico ma gli sparate a qualche millimetro (quindi mancandolo, in teoria), lo colpite lo stesso. Questo perché la programmazione dei poligoni da colpire avviene in maniera particolare a seconda del gioco: in MDK invece, se il colpo sferrato passerà a qualche millimetro dal nemico, beh, passerà a qualche millimetro e voi dovrete sparare ancora per cercare di colpirlo. Il calcolo del colpo (da quello che ho capito) non avviene su poligoni, ma sulle aree delimitate direttamente dai wire frames delle creature aliene, approssimate da logaritmi per rendere ancora più precisa la superficie d'impatto: insomma, o lo beccate, o sono affari vostri. E già quanto detto dovrebbe bastarvi, ma conosco la vostra curiosità, perciò non mi fermo qui: dovrete esplorare parecchie città aliene prima di trovare la centrale operativa da dover abbattere per terminare il gioco. In ogni città ci sarà uno svariato numero di avversari da fronteggiare, segreti da scoprire, armi da reperire, mezzi da rubare e utilizzare, palazzi da visitare, et. Ogni livello sarà grossomodo composto da tre fasi: una Freefall (sarete in caduta libera nella frase di approccio della nuova città, dovrete evitare un radar tracciante: se non riuscirete vi verranno lanciati addosso una caterva di missili che dovrete evitare in più, una volta giunti a terra, troverete il doppio o il triplo dei nemici pronti a farvi un mazzo tanto), l'esplorazione della città (potrete girare per ogni dove, l'importante è sopravvivere a tutti i cattivi o trovare l'uscita il prima possibile) e il Boss di fine livello ... ora però non posso proprio aggiungere altro: altrimenti cosa scriverà chi dovrà farne la recensione sul prossimo numero?!?

MDK

Questo mese

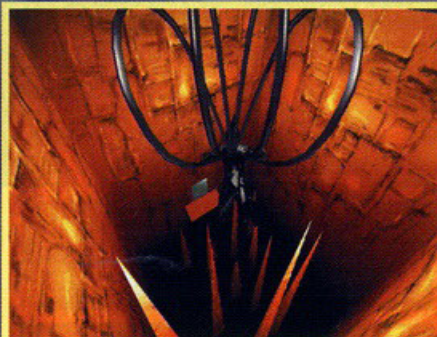
MS-DOS

Shoot'em Up

Interplay

Leader

Osservate ora questo volto. L'espressività dei nemici è davvero eccezionale.

Uno dei tanti mostri. A me ricorda tanto una pattumiera con le fauci...

Occhio a non rimanere infilzati su quegli spuntoni, altrimenti è la fine!

i molto pericolose

Flippa tu che flippo anch'io!!!

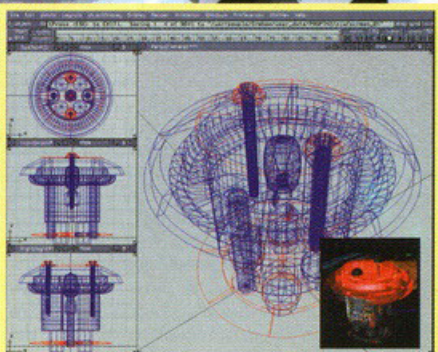
Porca miseria, viviamo in un mondo in cui l'unica cosa sicura è l'evoluzione tecnologica, dove un computer acquistato oggi fra pochi mesi sarà già obsoleto, e ancora c'è gente che sfutta tutto questo progresso per simulare un flipper, il passatempo dei nostri nonni (o per lo meno di quelli dei più giovani di voi,oh miei prodi lettori).

a cura di Alberto Falchi

Beh, forse ho esagerato un pò, dopotutto sui nostri monitor possiamo vedere anche altre cose, che so, GP2, Championship Rally, Pandora Directive, e inoltre io sono un grande appassionato dei flipper su computer (non avrò mai il coraggio di disinstallare Pinball Illusion dal mio computer), però viene da chiedersi quali siano gli aspetti da migliorare in un certo di gioco dal punto di vista del concept: insomma, si possono aggiungere una o due rampe, aggiungere qualche bumper più figo, disegnare un piano intricatissimo ma poi? Il gioco alla fine è sempre quello, far rimbalzare una pallina di acciaio su dei respingenti cercando di non farla cadere. Questo è più o meno più o meno quello che devono avere pensato i programmatori della Empire, e così invece di venir fuori dicendo di aver fatto un nuovo gioco, che poi risulterebbe in ogni caso identico a tutti altri dello stesso tipo, hanno preferito considerare Timeshock non come un prodotto a se stante, ma come il rifacimento dal punto di vista della grafica e del sonoro di un precedente gioco della stessa software house: The Web. E questo è praticamente l'unica cosa che stanno facendo da anni coloro che programmano flipper. Dai tempi di Pinball Illusion infatti i prodotti si differenziano l'uno dall'altro solo per gli aspetti tecnici... non so se avete notato, ma solitamente in questo tipo di prodotti la parte sonora è particolarmente curata (Purple Motion, il musicista dei Future Crew ha composto le musiche di un flipper della Epic). Che dire quindi di questo gioco? Beh, sicuramente dal punto di vista puramente visivo sono stati fatti dei progressi assurdi, e questo lo potete notare da soli: guardate la cura che è stata riposta nei particolari, sopratutto nella grafica del display a matrice di punti. Dovete sapere che infatti prima di mettere le mani sulla tastiera per generare le migliaia di righe di codice del sorgente i programmatori hanno misurato per bene un flipper vero, in modo da studiare per bene le dimensioni dei vari componenti. Fatto questo hanno riprodotto fedelmente ogni bouncer, ogni rampa e praticamente ogni componente di un tavolo, il tutto utilizzando dei Silicon Graphics, poi hanno trasportato il risultato sul PC, ottenendo dei risultati davvero spettacolari. Pensate che, hardware permettendo, potrete gustarvi il giochino alla risoluzione di 1600*1200 a 16 Milioni di colori!!!! Parlando del sonoro c'è da dire che se avete un impianto stereo surround, questo verrà ampiamente sfruttato dal gioco: potrete udire qualsiasi suono siete abituati a sentire quando giocate con un vero flipper, compreso il rumore che fa la pallina mentre rotola sul tavolo. Inoltre per cercare di introdurre un pò di varietà sarà possibile guardare il tavolo da 8 angolazioni differenti, e sopratutto zoomare su ogni parte del piano di gioco (neanche fosse uno strategico!!!) per poter apprezzare meglio ogni angolo. Detto tutto questo rimane però il fatale interrogativo: basteranno le numerose opzioni di configurazione, la grafica galattica e il sonoro da paura a convincere la gente ad acquistare il prodotto, che in fin dei conti altro non è che un vecchio gioco a cui è stato rifatto il lifting? Pur ipotizzando che la giocabilità sia ai massimi livelli, varrà la pena di spendere soldi per acquistare un gioco vecchio? E' un po la stessa cosa dei data disk... per quanto belli sono solamente un'aggiunta al gioco originale. Ma ora non fossilizziamoci su problemi che si porranno al momento di recensire il titolo e limitiamoci a sbavare sulle foto che sono indubbiamente attraenti.

Questa foto ci permette di vedere come hanno creato il display a matrice di punti di cui vi parlavo nell'articolo.

WOW, altro che Jurassik Park

Non vi ricorda un pò il T1000?

Questo è il modello in wireframe sul quale si basa il rendering in basso a destra.

Timeshock

Primavera '97

DOS

Flipper

empire INTERACTIVE

CTO

SE TUO FIGLIO VUOL NAVIGARE CON MARIO,
NON COMPRARGLI UNA BARCA

Non puo' piovere per sempre...

Ecco qua un nuovo titolo ispirato a una pellicola cinematografica. Che ne verrà fuori?

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Anno nuovo, vita nuova? Più o meno. Il '97 riserverà veramente una caterva di novità, viste soprattutto le grandi produzioni in corso, prime fra tutte il mastodontico MDK che tanto stiamo aspettando. Ma ovviamente qualche abitudine "vecchia" rimane sempre, tra le quali c'è lo sviluppo di un prodotto videoludico estrapolandolo da un concetto cinematografico. Personalmente non ho nulla da dire relativamente a questo processo, ma certo non si può nascondere come la maggior parte degli esperimenti dia esiti alquanto deludenti: poche volte ho visto sfornare dei titoli accattivanti. Beh, tutto questo semplicemente per avvertirvi sul fatto che anche The Crow: City of Angels sarà una specie di trasposizione cinematografica atta a farci rivivere le avventure del Corvo anche su PC. Di che si tratta? Diamoci subito un'occhiata. Innanzi tutto è un picchiaduro, ovvero un gioco dove si deve ramazzare per bene mediante mosse particolari tutti i nemici che ci si parano davanti. Questo però è un beat'em up un po' diverso dalla norma, infatti vanterà delle innovazioni non indifferenti. Ma andiamo con ordine e accenniamo giusto un tantinello la trama. In The Crow: City of Angels voi sarete Ashe, un giovane dark a cui la vita non sorride mai (come le fanciulle fanno con Karim, e se sorridono è per prenderlo in giro...). Un bel giorno venite coinvolti in un attentato dove perdete la vita ingiustamente. L'anima del Corvo entra dentro di voi, rianimandovi e rendendovi praticamente immortale. Inizia così la vendetta, in una città spenta e colma di ombre spregevoli: cosa dovrete fare? Semplicemente massacrare tutte le persone che vedrete, con mezzi normali e non. Okkey, adesso vi starete già chiedendo cosa intendo con quel "e non": ora ve lo spiego. Sostanzialmente vi ritroverete a girare per una vera e propria città poligonale 3D completamente esplorabile, all'interno della quale troverete parecchie persone ostili da combattere sia con mosse normali o speciali (leggi combo) sia con oggetti da raccogliere o da rubare agli altri. Se, ad esempio, siete dentro un bar, potrete avvicinarvi al bancone, prendere una bottiglia di un liquido a caso e tirarla sul cranio di chi vorrete.

Ma certo non ci sono mica solo bottiglie: spranghe, mitragliatori, coltelli, pistole, mattoni, sedie o altro ancora sono solo alcuni degli oggetti utilizzabili a fin di male (non ve la devo spiegare questa, vero?!?). Ma questo non basta: il corredo di mosse a disposizione sarà piuttosto ampio, anche se non ancora completamente definito, ma nulla a confronto delle oltre 100 locazioni visitabili o dei 26 nemici da trucidare. Non vi basta, lo so. Ecco perché c'è da aggiungerlo: i combattimenti non saranno normali, ma molto più realistici del solito. Ci troveremo a lottare persino contro tre nemici per volta, dovendo tenerli a bada tutti e tre per non fare la fine del topo: avete presente Bruce Lee? Ecco, quello che dovremo fare sarà più o meno lo stesso. Per fortuna l'intelligenza di Ashe è parecchio evoluta, tanto da aiutare il giocatore nelle fasi più critiche. Se verremo circondati da un gruppo molto numeroso (giusto per fare un altro esempio), Ashe reagirà alla mossa impartita dal giocatore sferrandola contro l'ostile più vicino, sebbene questo si trovi dietro di noi. E in tal caso vedrete mosse molto particolari! Beh, le premesse ci sono e il tempo è ormai giunto: The Crow dovrebbe già essere in fase finale di betatesting, quindi presto avremo la recensione definitiva. Che dire? Speriamo sia bello come promette!

Mi hanno appena tirato un cartone sulle gengive. Notate la torsione dei busti...

Una posa plastica per i lettori di PCGP. Osservate bene la muscolatura e la sua definizione.

Mi piace tirare calci, e allora?!? Beh, a dire il vero prima gli ho frantumato la bottiglia in testa, ma...

Un altro calcione, stavolta diritto sulla mia faccia truccata. Capita!

Banzai Bug

Imminente

Windows 95

Picchiaduro

Halifax

Viuuulenza!!!

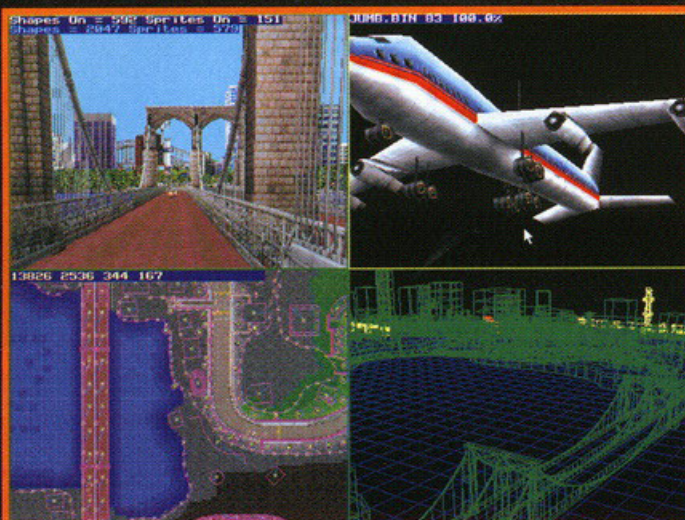
Ragazzi, siete stufi di passare giornate intere a regolare i rapporti del cambio, l'inclinazione degli alettoni e l'altezza della vettura dal suolo? Non vi piacerebbe prendere semplicemente una macchina così com'è e fregarvene di tutti gli aspetti tecnici, proprio come nei vecchi giochini per Commodre 64? Bene, la Telstar ha pensato a voi.

a cura di Alberto Falchi

Non so se avete notato, ma in questo periodo il mercato dei giochi di guida è quello che va per la maggiore: nell'arco di pochi mesi sono infatti usciti F1GP2, Screamer 2, Q Championship rally, Destruction Derby 2, Street racer, e numerosi altri titoli più o meno riusciti, e stiamo già aspettando Wipe Out 2097, POD, Sega Rally... insomma, una vera e propria invasione. E' quindi ovvio che quando ci si trova davanti a un gioco come quello che mi sto per presentarvi non si sa mai come giudicare... sarà semlicemente una ciofeca fatta uscire in fretta e furia solamente per sfruttare l'Hype (no, Simula non c'entra, l'unico che lo sfrutta è il BDM) del momento, oppure il nuovo termine di paragone per i giochi automobilistici? Q championship Rally per esempio, è arrivato in sordina per poi rivelarsi un gioco davvero degno di nota, al contrario di Daytona, dal quale tutti si aspettavano chissà cosa e che poi ha brutalmente deluso le aspettative (tanto che non lo abbiamo nemmeno recensito). Insomma, fare il Work in Progress di Wreckin Crew non è la cosa più semplice del mondo in un momento come questo. Sicuramente questo titolo, data la totale assenza di un qualsivoglia elemento strategico, non vuole porsi come antagonista a giochi del calibro di GP2 o Rally, insomma, WC è un arcade puro, di quelli che fanno scorrere l'adrenalina nelle vene, ma soprattutto che fanno scompisciare dalle risate: dubito molto sul fatto che riuscirete a giocare per una mezzoretta senza mai buttarvi a terra per sganasciarvi. Guardate le foto dei personaggi, non bastano solo quelle per farsi delle gustose ghignate con gli amici? Come si può gareggiare impersonando quell'essere viscido e brufoloso che risponde al nome di Kid, oppure quell'aborto di tapiro di IQ (conosco qualcuno che invece sarebbe contento di fare un giretto in macchina con la signorina Bird, vero caro Zolthar?), soprattutto a bordo di quei ridicolissimi automezzi che assomigliano più a tritacarne muniti di ruote e lanciarazzi che a vetture? Il suo principale rivale sarà invece Street Racer, conversione di un vecchio titolo per SNES, che come WC basa il suo successo sulla frenesia dell'azione e sopratutto sulla demenzialità. Ma le analogie fra i due prodotti non finiscono qui: come nel titolo della Ubi Soft avrete infatti la possibilità di sfruttare le capacità innate di ogni personaggio per poter tagliare il traguardo davanti a tutti: ognuno dei contendenti alla coppa di campione di Wreckin Race è infatti dotato di due attacchi speciali per contrastare l'avanzata degli avversari, uno frontale e uno laterale, oltra a una mossa segreta che fa davvero tanto male, rendendo così la sfida più allegra. Ed è proprio nell'ideare le mosse segrete che i programmatori si sono sbizzarriti: potrete vedere i vostri avversari (ma anche voi stessi, se non fate attenzione) sparire in una nube di vapore, essere teletrasportati chissà dove, essere rimpiccioliti o anche spazzati via da un terremoto generato dal pugno di uno dei piloti. Insomma, avrete capito che sarà un gioco di guida sulla falsariga di quel capolavoro che risponde al nome di Super Mario Kart, che era stato un must per chi possedeva il SNES, o di Power Drift, altra perla di giocabilità (sigh, lacrimuccia di nostalgia per quei vecchi tempi). Ma sviluppare un giochino simpatico non basta per riuscire a vendere un prodotto al pubblico di oggi, che è estremamente esigente, i programmatori ormai lo hanno capito, e di conseguenza hanno cercato di curare con particolare attenzione gli aspetti tecnici del gioco, e quindi potremo godere di un Engine

Due particolari di Bird, l'unico pilota di sesso femminile presente nel gioco... niente male, non c'è che dire!

Gli scenari sono davvero molto vari, si va dall'Egitto a New York passando per Tokio.

In alto a sinistra potete notare la mappa del percorso, utile per sapere a che distanza sono i vostri avversari.

Questo è il programma utilizzato dai programmatori per sviluppare il gioco.

Come quasi tutti i grafici, anche quelli della Telstar preferiscono prima disegnare a mano i modelli e solo successivamente realizzarli col computer.

completamente in 3D, di sofisticate routine di ligth sourcing oltre che di gourad shading in tempo reale (per chi non lo sapesse, il gourad shading è una particolare tecnica che permette di renderizzare un poligono semplicemente calcolando i valori dei pixel ai vertici e quindi interpolandoli: permette di ottenere buoni risultati senza appesantire troppo il carico di lavoro della CPU), tutto questo ovviamente in alta risoluzione. La cosa più interessante è però il fatto che sono state implementate delle particolari routine che permettono ai processori meno potenti di far girare il gioco in maniera degna, dato che è possibile impostare oltre alle tipiche 320*200 e 640*480, anche delle risoluzioni intermedie, proprio come in Quake.
Parlando del gioco vero e proprio, c'è da dire che, come in Super Mario Kart, sui numerosi percorsi che compongono il gioco, è possibile trovare vari oggetti che se raccolti possono aiutare non poco, come per esempio dei pick up per aggiustare i danni subiti dal vostro automezzo, delle nitro per imprimere alla vostra macchina un'accelerazione da paura, anche se solo per pochi attimi, delle armi da aggiungere al vostro già ricco arsenale. Da giochi come Destruction Derby 2 e Screamer 2 invece WC prende alcuni elementi che dovrebbero contribuire ad aumentare notevolmente la giocabilità, e più precisamente dal primo la modalità Destruction Derby (ma va???), dove l'unico scopo è quello di distruggere tutti gli avversari prima che loro facciano la stessa cosa con voi, e dal secondo la possibilità di giocare in due sullo stesso PC in split screen. Ed è proprio la modalità multigiocatore che si propone come il punto di forza di questo gioco. Sarà infatti possibile collegare più computer, per un massimo di otto, in rete e quindi lanciarsi in epiche sfide insieme ai propri amici (a proposito di giocare in rete, mi ricordo che proprio a causa di una partita in multiplayer a Need for Speed, Zolthar è rimasto completamente privo della sua voce dopo aver insultato a squarciagola per più di un ora i suoi avversari).
Un altro esempio della cura che è stata posta ai particolari è il fatto che se durante una gara andate fuori strada e colpite degli oggetti, che so, delle taniche di benzina o delle gomme messe lì per delimitare la pista, questi incominceranno a rotolare per tutto il percorso, intralciando gli altri piloti... chissà, magari sarà possibile anche investire le pecore come in World Rally Fever, oppure addirittura i bambini. Adesso non so esattamente cosa inventeranno i ragazzi della Telstar, comunque sappiate che hanno assicurato che ci saranno più di 100 oggetti diversi ai lati del percorso da colpire e distruggere.
Insomma, sembra che i programmatori abbiano deciso di mettere insieme tutti gli aspetti più divertenti di numerosi titoli di successo per creare quello che dovrebbe essere il gioco di guida arcade definitivo per PC, e da quello che ho potuto vedere in effetti le aspettative ci sono. Rimane però da vedere se tutte queste promesse saranno rispettate, e sopratutto se sarà meglio del suo diretto avversario, l'ormai imminente Street Racer (dovrebbe esserci la recensione su questo numero, sfighe varie permettendo), che dalla sua offre la possibilità di giocare addirittura in quattro sullo stesso PC.

Ogni personaggio ha il suo background: pensate che questa specie di tapiro è il prodotto di uno degli esperimenti genetici condotti dai nazisti nella seconda guerra mondiale.

Wreckin'Crew

Fine marzo

DOS/Win 95

Guida

Software e Co.

Vi assicuro che gareggiare sui binari della metropolitana non è la cosa più salutare del mondo.

Il Luna Park è davvero ben fatto: pensate che la nave pirata si muove davvero, proprio come quella di Virtua Racing.

WORK IN PROGRESS

Diario di bordo, data astrale sconosciuta, l'orologio non funziona...

Se una software house spende un sacco di soldi per accaparrarsi una licenza state certi che non ha intenzione di non farli fruttare (assioma numero 124 bis del redattore di videogiochi)...

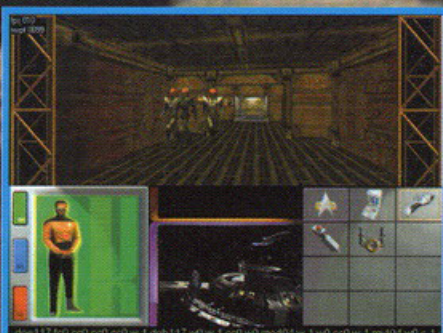
a cura di Stefano "BDM" Petrullo

Eh già, nonostante il nostro passatempo preferito sia quello di videogiocare non dobbiamo certo dimenticare che dietro a ogni singolo CD-ROM pieno di grafica, sonoro e dati di codice esiste un investimento finanziario che deve far fruttare dei soldi. Realizzare un prodotto basato su un film poi è da sempre un tuffo nel vuoto perché oltre ai costi di programmazione, sviluppo, produzione, marketing, packaging e compagnia bella solitamente bisogna anche tirare fuori una vagonata di milioni per accaparrarsi i diritti per lo sfruttamento del nome del film, dei suoi attori, dei filmati ecc.
Se poi questo film risponde al nome di Star Trek allora le cose sono ancora più complicate (e costose).
Non so quanti di voi sanno cosa vuoldire cercare di creare qualcosa basato su una serie televisiva che rappresenta di per sé un vero e proprio mito per gli appassionati di fantascienza. Non lo sapete? Beh, è un vero casino! La Paramount rappresenta probabilmente una delle case più severe nella concessione di licenze visto che un gioco mediocre potrebbe rovinare l'immagine del prodotto a cui si ispira.

Kirk se n'è andato e non ritorna più

Ebbene sì, il bravo signor Paramount mi ha fatto morire James Tiberius Kirk. Porca paletta. A prescindere dal fatto che non sono assolutamente d'accordo per come il capitano più fiko (con la k è più elegante) della federazione unita dei pianeti sia finito ho pensato di riassumervi brevemente la trama del film.
Kirk è ormai in pensione, ma viene chiamato dalla flotta per presiedere al varo della nuova Enterprise (NCC 1701-C, mai vista prima di questo film). Come al solito il nostro panciuto capitano è un catalizzatore di sf...ortuna di immani proporzioni ed ecco che appena dopo il varo l'Enterprise si ritrova subito in missione di salvataggio: alcune astronavi sono rimaste intrappolate in una stringa di energia: il NEXUS. Questo fenomeno permette a chi "ci sta dentro" di rivivere la propria vita ripercorrendo e correggendo i propri errori. Una sorta di lampada d'Aladino virtual-futuristica. L'Enterprise viene danneggiata, Kirk scende nella sezione dello scafo per verificare l'entità del danno proprio nel momento dell'esplosione di quest'ultimo. L'equipaggio di una delle due navi in pericolo viene salvata, l'altra no. Kirk viene dato per morto, ma invece è stato intrappolato nella stringa di energia. Tra i sopravissuti dell'equipaggio alieno c'è un certo dottor Soran al quale sono girati gli asteroidi: lui nel Nexus voleva andarci per rimanerci. Picard cerca d'impedirglelo. Succede un mezzo paradosso temporale Picard ritrova Kirk all'interno del Nexus e lo convince a dargli una mano per fermare Soran il quale, per riuscire a rientrare nella stringa dovrebbe riuscire a far esplodere un pianeta. Poi qui la storia continua fino a che Soran viene fermato, Kirk schiatta e l'Enterprise di Picard viene distrutta.
Mi rendo conto di essere stato un po' troppo veloce nel descrivervi la trama, ma se siete arrivati fino a qui qualcosa dovreste aver capito (oltretutto e tanto per cambiare lo spazio è sempre tiranno).

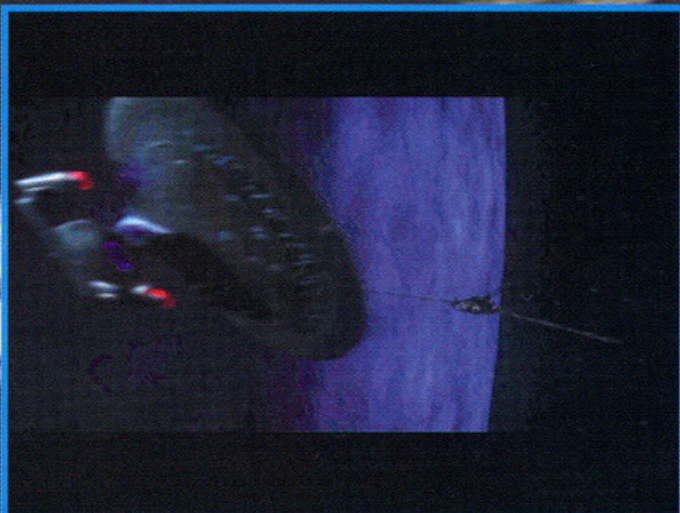
Star Trek fortunatamente, almeno negli ultimi tempi, ha goduto di incarnazioni videoludiche di tutto rispetto (a parte un paio di flop della Viacom New Media quali Deep Space 9, Klingon e l'ultimo Star Trek: Borg; questi ultimi due delle mediocri accozzaglie di filmati AVI dedicati solo ai fan sfegatati e molto transigenti in fatto di interattività): 25Th Anniversary, Judgement Rites (entrambi della Interplay e basati sulla serie originale), A Final Unity (primo titolo della Microprose, stavolta dedicato alla Next Generation) sono esempi di come far fruttare le licenze e non c'è che dire, queste due software house ci sanno fare tant'è che entrambe hanno in sviluppo nuovi prodotti che, almeno su carta, paiono eccellenti. L'Interplay è ormai la testimonial della serie classica con in cantiere nientepopodimenoche Starfleet Academy (del quale, tengo a precisare, siamo stati i primi in Italia e forse nel mondo a trattare sul numero di luglio/agosto, giusto per puntualizzare ancora una volta la gente che urla alle esclusive del proprio mondo virtuale!), vero e proprio simulatore di carriera militare nelle fila della Federazione Unita dei Pianeti; mentre la Microprose, mamma videoludica della Next Generation si sta dando da fare con il seguito di A Final Unity (non confermato ancora, ma molto pro-

E' sempre un piacere sapere che la nostra amata Enterprise ci è vicina...

Quest'incontro con i Klingon non lascia presagire niente di buono. Inutile dire che, in caso di scontro, venderemo cara la pelle...

Chi se lo sarebbe mai aspettato di trovarsi pure sott'acqua? Ma le pinne e gli occhiali da sub dove sono?

E' proprio vero: andando là dove nessun uomo è mai giunto prima, s'incontra veramente di tutto...

Ed ecco il briefing di missione.

babile) e con il tie-in di Star Trek: Generations; protagonista di questo Work In Progress.
Partiamo innanzitutto chiarificando l'importanza di questo film all'interno dell'universo creato da (pace all'anima sua) Gene Roddenberry. La filosofia madre di Star Trek nasce nel 1967 e si sviluppa attraverso gli anni tramite la serie originale (quella con Kirk), prosegue e si evolve con la Next Generation per continuare ai giorni nostri con Deep Space Nine e Voyager (in Italia praticamente sconosciuto grazie sia alla televisione nazionale che privata). Il messaggio di speranza umana lanciato da Roddenberry continua a distanza di trent'anni evolvendosi nelle tematiche sociali a cui si affiancano, oltre alle serie televisive, anche i film. E giungiamo al punto. Purtroppo l'essere umano non è ancora dotato di quella virtù chiamata immortalità e di conseguenza il buon Kirk ha fatto il suo tempo (non avete idea di quanto mi dolga dover ammettere questo. Pensate che sto ancora cercando qualcuno che mi possa fare su misura un'uniforme identica a quella indossata da Shatner nella seconda pellicola...) e con Generazioni l'intrepido capitano ha dovuto cedere il testimone a Picard, suo successore caratterialmente opposto e molto più diplomatico.
L'importanza del film per tutti i fan è stata senza dubbio fondamentale per capire come Shatner avesse già fatto tutto quello che era in suo potere per dare prestigio al personaggio interpetato e al fenomeno Star Trek stesso (sebbene non approvi molto il fatto che un uomo di tale importanza crepi alla fine del film cadendo da un ponte... ancor meno quando "cade fuori bordo" dalla NCC 1701-C. Puah!).
E arriviamo a parlare del gioco, che senza dubbio risulterà parecchio atteso da tutti i fan.
Partiamo dal presupposto che lo scopo della Microprose non è solo quello di catturare l'interesse degli importantissimi e vitali fan di Star Trek, ma anche dare possibilità a chi non è appassionato di provare un'esperienza decisamente intrigante e divertente (detto alla spicciolata: più copie vendono, più soldi fanno!).
Dopo questo semplicissimo preambolo è più facile capire il perché dell'impostazione del prodotto, che scaturisce violenta come un raggio phaser dalle foto che state vedendo sparse [illegible] voi diranno "sembra Do[illegible] sbagliate perché, al massimo, [illegible] concedervi un "sembra System-Shock!" avventura in soggettiva della Origin): stiamo infatti parlando di un'arcade adventure e non di uno shoot'em up. Il gioco risulta diviso in tre principali sezioni e cioè: rintracciare quel bravo figliolo di Soran (per maggiori informazioni "ci sta 'er box"), combattere al comando della USS Enterprise 1701-D e infine teletrasportarsi su pianeti, basi stellari, edicole interplanetarie e intergalactic sexy shop per risolvere enigmi di varia natura. Particolarità abbastanza singolare sarà il fatto che non dovrete interpretare un singolo personaggio (almeno questo è ciò che mi è parso di capire!).
Per ciò che riguarda la prima sezione avremo a nostra disposizione tutta l'Enterprise per cercare di beccare il nostro temuto antagonista. Le fasi di combattimento sono molto simili a quelle già viste in "A Final Unity" almeno per ciò che riguarda la concezione (controllerete tutti, ma proprio tutti i dispositivi presenti a bordo). C'è da sperare comunque che il risultato finale dia un po' più l'idea del comando in questo [illegible] titolo era proprio rappresentato dai combattimenti tra vascelli.
Il corpo principale di tutto sarà [illegible] dalle missioni a terra (cosa che [illegible]

Ed ecco una spettacolare virata dell'Enterprise che si appresta a giungere dritta, dritta "in your face".

Gli ambienti interni sono veramente molto particolareggiati e riproducono alla perfezione le scenografie della serie televisiva.

Poteva mancare la missione all'interno dell'Enterprise!?! Qui ci troviamo nella sala motori.

Sembra o non sembra di stare all'interno del telefilm? Deve essere una puntata fin troppo tranquilla...

dalle foto). E' proprio qui che verrà valutata la profondità e la giocabilità del prodotto: 16 incarichi differenti ci aspettano; una volta giunto il momento dovrete prendere il posto di uno degli ufficiali della flotta stellare. Qui troviamo una prima leggera incongruenza: il regolamento della flotta cita (e vi assicuro che lo so!) che bisognerebbe evitare che un ufficiale d'importanza per la missione metta a repentaglio la propria vita senza un'adeguata scorta. In Generations però saremo sempre soli nelle missioni a terra e questo potrebbe far storcere il naso a tutti i fan (come me). Non dimentichiamo però che questo non vuole certo dire che i programmatori non abbiano posto attenzione su cosa è Star Trek (almeno così sembra per ora), semplicemente io sono un tipo pignolo e allora, sapete com'è...

Per ciò che riguarda la tecnica utilizzata dai programmatori la rappresentazione delle navi stellari sarà prettamente poligonal-texturizzata mentre per le missioni a terra l'engine non è purtroppo all'altezza di Quake.

Teniamo conto però che anche il tipo di gioco non è Quake il quale, tolta la grafica, ha ben poco da offrire eccezion fatta per la violenza e le musiche dei Nine Inch Nails. Da quello che ho potuto vedere in un demo veramente "alpha" (lo stadio che precede le beta version, ovvero le versioni a volte utilizzate per la stampa) il mio occhio è stato inizialmente deluso, ma il giudizio complessivo è stato buono grazie alla interazione possibile con il fondale che non mi è sembrata per niente spiacevole (al contrario di Quake. E con questo pongo fine all'inutile confronto introdotto solo per chiarire le idee sulla tipologia alla quale appartiene questo tie-in).

Per ciò che riguarda il resto il gioco vanterà la voce di Majel Barret per il computer di bordo, quella originale di William Shatner, Patrick Stewart e di tutto l'equipaggio della Next Generation. Per le musiche, da quel che ho sentito, le nostre orecchie trarranno vero giovamento. Oltre a questo i programmatori assicurano che per godersi appieno il gioco non sarà necessario aver visto il film.

Altre informazioni!?! Che volete che vi dica, potete cercarvele da soli, aspettare che qualche altra rivista ne tiri fuori delle altre oppure restare sintonizzati sulla nostra frequenza di comunicazione.

BDM, Chiudo. (fine del rapporto del capitano BDM, USS PC GAME PARADE NCC 1234).

Star Trek Generations

Marzo (seeee, con la Microprose...)

arcade adventure in soggettiva

MICROPROSE

LEADER

Poteva mancare il planetario all'interno di una nave stellare? Certamente no; come potete vedere anche nelle altre foto ogni sezione della nave possiede una sua interfaccia e una sua funzionalità.

Ed ecco Soran; questa è presumibilmente l'ultima missione; stiamo utilizzando Picard; come vedete il pannello di controllo è insolitamente grosso, ma pieno di dettagli sulla locazione dove è ambientata la missione, la mappa della stessa e un

Guidando i carri degli dei...

Ovvero quando la fantasia dei programatori va oltre ogni limite spazio temporale e mischia la cultora Egizia con le guerre spaziali per dar vita a un nuovo shoot'em up.

a cura di Alberto Falchi

SANDWARRIORS: Chariots of the Gods!

Imminente

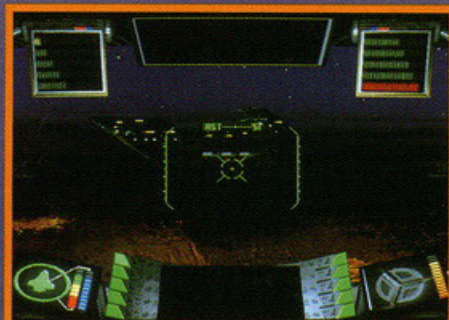
DOS

Shoot'm up

SOFTWARE & CO

Ecco lo scarabeo di cui vi parlavo.

Ragazzi, penso che sia la prima volta nell'arco della mia vita che non riesco a capire bene la trama di uno spara e ammazza... pazzesco, forse sto invecchiando. Tutto iniziò sul pianeta Tawny, quando la fazione degli House Set assassinò il leader degli House Horus, trascinando così il pianeta nella totale oscurità. Da quel momento le due fazioni lottano in continuazione fra di loro per riuscire a scoprire il segreto di Tawy, nascosto dal leader assassinato per mantenere l'equilibrio fra le due parti: chi infatti riuscirà a scoprire questo segreto potrà dominare sull'altro popolo. Fin qui non c'è niente di strano, sembra la solita minestra riscaldata proposta come background per un tipo di gioco per il quale la trama non conta nulla. Il bello è che il tutto è messo in relazione con la misteriosa cultura Egizia, come magari avrete intuito dai nomi dei due contendenti . Adesso però non chiedetemi di spiegarvi quale sia la connessione fra gli abitanti di questo pianeta e la sopradetta cultura, perchè alla Gremlin preferiscono mantenere il segreto (forse che non sono riusciti a trovare una spiegazione possibile ?). Sta di fatto che voi iniziate il gioco come un semplicissimo soldato, e dovete ovviamente cercare di comportarvi il meglio possibile durante le missioni in modo da guadagnarvi la stima dei vostri superiori e ottenere così un ruolo di maggiore responsabilità all'interno della struttura militare, e se proprio siete bravi, dopo parecchie missioni potrete addirittura ottenere il comando di una pattuglia di 15 velivoli. Prima vi dicevo che il gioco è uno shoot'em up in soggettiva, ma in effetti questa non è la definizione più adatta per Sand Warriors, dal momento che ci sono alcuni elementi strategici di cui tenere conto che solitamente non si trovano in questo genere di giochi. Se per esempio distruggete una aereodromo, nella missione dopo incontrerete una minore resistenza aerea, così come se danneggerete una stazione radar vi troverete a fronteggiare delle truppe meno organizzate... insomma, quei particolari che sembrano banali, ma aumentano notevolmente la profondità di gioco.

Ovviamente avrete a disposizione numerosi velivoli diversi, circa una ventina, oltre a poter scegliere fra numerosi tipi di arma, dalla semi inutile mitraglietta alle più radicali testate nucleari, utili contro le installazioni più difese, senza dimenticare che l'azione si svolge in un dettagliatissimo mondo tridimensionale. A proposito di questo mondo c'è da dire che si presenta davvero immenso: vi troverete a volare attraverso enormi megalopoli, zone militari, deserti, basi marine e così via... insomma, un vero pianeta e non solamente una pallida imitazione tridimensionale di un ambiente (infatti non sarebbe molto realistico combattere su di un territorio completamente deserto oppure assaltare una città tutta uguale, dove non è possibile distinguere il centro storico dalla zona industriale). Un'ultima cosa: tutto questo realismo si traduce anche sul piano della giocabilità, dal momento che il modello di volo sarà pesantemente influenzato da fattori quali la gravità e l'inerzia, in modo da rendere il più realistico possibile il controllo del mezzo (ovviamente entro certi limiti, ricordatevi che questo gioco è un'arcade, non un simulatore di volo). Che dire allora? L'idea di immettere in uno shoot'em up degli elementi appartenenti alla cultura Egizia potrebbe rivelarsi vincente, a patto che ovviamente sia ben implementata, e sotto il profilo grafico indubbiamente direi che ci siamo: le astronavi sono davvero enormi, quelle che pattugliano le città hanno addirittura le dimensioni dei grattacieli (che come si sa, nelle megalopoli sono più che immensi), e alcuni tocchi di classe come lo scarabeo sulla fiancata, le rendono particolarmente "cattive", cosa che sarà sicuramente apprezzata da molti di voi. Insomma, usando un'odiatissima frase fatta, stay tuned for more.

Guardate come si staglia maestosa nei cieli quella nave nemica!

Il bersaglio è quella costruzione simile a un aereoporto.

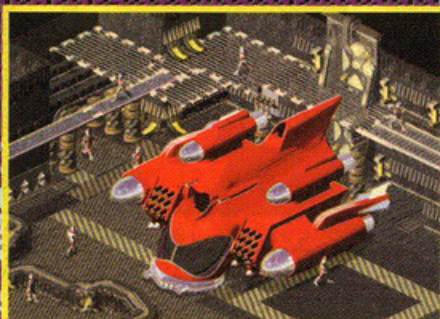
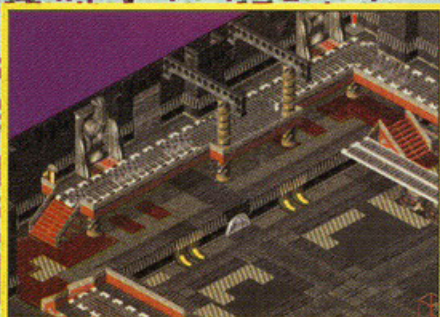
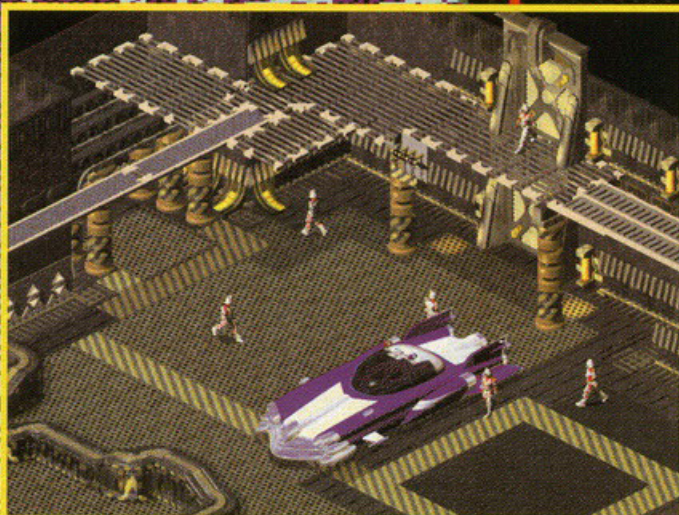
Non pensate di fare il pelo a quella nave e poi sterzare all'ultimo momento, visto che a causa della forza centrifuga probabilmente rimedierete solo un bello

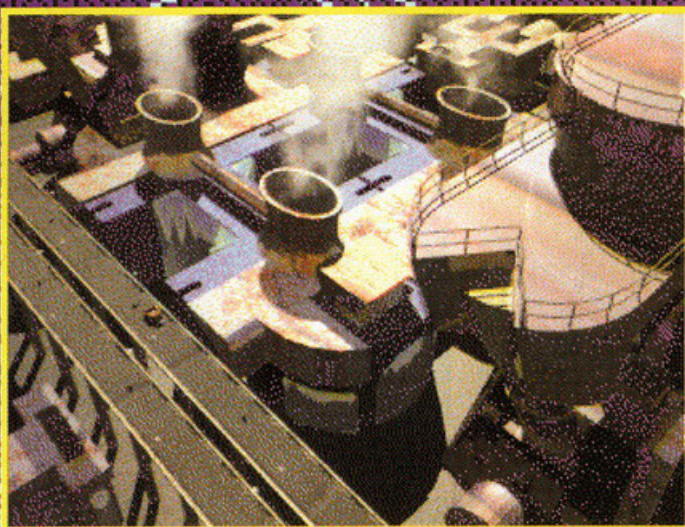
Amico alieno

Preparatevi, perché stasera si mangia mousse di alieno.

a cura di Gionluca Tosca.

La saga X-COM continua, gli alieni sono sbarcati quatti quatti sulla Terra e hanno imparato subito a fare una cosa, la pizza direte voi, no la mafia. Voglio confessarvi che io non credo negli extraterrestri, credo che Ken il guerriero e Sailor Moon esistano davvero, credo nei miracoli, credo in un complotto globale che mira a distruggere la Terra, credo che esista davvero l'isola di Jurassik Park, che esista Cicciobombo Cannoniere, che i puffi e i folletti si ritrovino insieme ad ogni plenilunio per ballare nudi la macarena e penso anche di essere il padrone del mondo. Naturalmente anche il mio amico drago di fuoco e il mio amico Chtulu, che sono soliti giocare allo schiaffo del soldato nel mio ripostiglio, credono in queste cose. Siamo però esseri troppo razionali per credere a una fandonia enorme come quella della vita al di fuori della Terra. Premesso questo (ora avete capito di che pasta sono fatto e che è impossibile fregarmi!) lanciamoci nel 2049 e vediamo cosa succede. Dopo l'ultima incursione aliena, che i più avranno sicuramente sventato giocando a "Terror from the deep" (perché diciamocelo pure, secondo me voi che leggete PC Game siete intelligenti, altruisti, dinamici, simpatici, destinati al successo, spigliati e pure belli), molto è cambiato nella società terrestre. Sono nate le cosiddette Megalopolises, enormi città che hanno permesso di non abbandonare il pianeta. Voi vi troverete nella principale, tale MegaPrime (e qui la fantasia regna sovrana), dove le cose non gireranno molto bene. L'anno sarà il 2084 ed il vostro lavoro sarà tanto. Gli alieni, come ho già accennato all'inizio, sono ritornati più bellicosi di prima ma, probabilmente dopo aver letto qualche libro di storia, al posto di tentare un'invasione abbastanza palese hanno deciso di infiltrarsi nella società e gestirne la criminalità.

Ricordo, per chi non ha mai giocato X-COM o non se lo ricorda, che gli alieni in questione non sono quelli cattivi e bavosi con i laser, ma pur restando cattivi e bavosi usano un'arma in grado di piegare la mente, chiamata "Brainsucker". Voi guiderete la squadra X-COM, che ha il compito di scoprire ed invitare gentilmente a lasciare il pianeta i nostri benamati amici venuti da lontano. A questo punto urge spiegare come potrete fare tutto questo, ovvero come si svolgerà il gioco. Bene, avverto i fans di questa saga che quest'ultimo titolo dovrebbe vantare notevoli varianti rispetto ai suoi fratellini. Sembra infatti siano stati aggiunti aspetti quali quello investigativo, piuttosto che altre caratteristiche dei personaggi. Andiamo con ordine. Lo schema di gioco, stando alle parole della Microprose (solo per sottolineare di prendervela con loro e non con me in caso di errori), dovrebbe essere suddiviso a grandi linee in tre differenti stadi. All'inizio dovrete girare per le città ed investigare su fatti o incidenti apparentemente inspiegabili. Facendo ciò comincerete a venire in contatto con l'organizzazione criminale comandata dagli alieni, ma che vanta anche molti umani sottomessi. Dovrete infiltrarvi nell'organizzazione e scoprire i sordidi piani degli extraterrestri. Dovreste apprendere molto in fretta che i vincitori del concorso "Mr Simpatia" di quest'anno stanno preparando un'invasione con i contro....ehm , con i fiocchi. Arriviamo così alla cosiddetta seconda fase. Sembra vi dovrete cimentare in una battaglia in Real-Time contro le forze aliene che stanno iniziando l'invasione. Sia voi che i vostri amiconi

Con questo viaggi davvero sicuro. Garantito.

Qui è vuoto, gustatevi la grafica dello scenario.

Eccovi sul posto con la vostra utilitaria.

Incredibile che nel futuro ci sia così verde.

Finalmente un po' di familiare inquinamento.

userete mezzi adatti, infatti non sarà una battaglia con la "fanteria" ma con vari veicoli che per armi e design sembrano veramente in grado di fare un macello. Bisogna solo vedere se il macello maggiore lo farete voi o gli altri. Oltre al mezzo che dovrebbe esserci tra le immagini di queste pagine, troverete avrete probabilmente e disposizione varie automobili, o almeno delle loro pro-pro-pro-pro-pronipoti. Da quella sportiva a quella vagamente simile alle macchine delle forze dell'ordine. Per le vie della città, sperando che dopo ne rimanga qualche cosa, dovrete utilizzare tutta la vostra abilità per tenere testa alle enorme spiegamento di forze per la conquista del nostro bel pianeta. So che è inquinato, sporco, sovrappopolato e ha pure il buco nell'ozono e le calotte polari che si sciolgono, però cavolo è sempre il luogo che ci ha visto nascere e che ci vedrà morire (a questo punto posso facilmente immaginare dove tutte le vostre mani sono confluite contemporaneamente e molto velocemente).

Una domanda sorge spontanea: ma cosa accidenti c'è in questa Terra che tutti gli alieni nel raggio di mille galassie ci si devono accanire contro? Vabbè che da almeno cinquant' anni, dal cinema alla televisione, tutti i media li rappresentano brutti, appiccicosi e anche che puzzano, per poi farli sempre finire blastati senza pietà dall'eroe di turno, ma questi benedetti extraterrestri potrebbero avere un po' più di senso dell'umorismo e darsi all'uncinetto invece di venirci sempre a rompere. Dopo questa digressione (che per bontà vi pregherei di definire soltanto inutile) passiamo alla terza ed ultima fase del gioco. Si tratta di una evoluzione del modulo che ha portato al successo i due titoli precedenti di questa serie. Questi ultimi (UFO: Enemy Unknow e X-COM: Terror From The Deep), erano basati quasi esclusivamente sul combattimento tra la vostra squadra speciale e gli alieni che si annidavano in varie locazioni. La tipologia di gioco era basata su turni, durante i quali era possibile muovere i soldati e farli sparare o difendersi, a seconda della loro capacità di movimento e delle altre caratteristiche utili.

Una volta eseguite queste operazioni spettava al computer contrattaccare e fare tutto il resto. In Apocaliypse dovreste poter scegliere se seguire questa linea oppure combattere in Real-Time. Si tratta di un notevole passo avanti. Per ora manca comunque il tocco arcade che potrebbe essere in grado di dare l'opzione tempo reale aggiunta in quest'ultimo nato. Molto probabilmente dovrebbero essere presenti anche ulteriori approfondimenti degli aspetti sopracitati: tanto per citarne soltanto avrete molte più caratteristiche: chimica, sanità mentale, abilità negli interrogatori e molte altre, con cui vi ricordo dovreste investigare i loschi traffici alieni nella prima parte del gioco. Questa allegra gita vi porterà fino alla base centrale degli alieni che dovrete distruggere per salvare "solo" il mondo. Una piccola citazione prima di passare alla parte un po' più tecnica ritengo necessario farla in proposito delle armi. Se già vi erano piaciute quelle dell'episodio precedente, dovreste, premesso che nulla venga modificato nella versione definitiva, trovarla decisamente di vostro gradimento, e molto probabilmente già pregustate il momento in cui avrete la possibilità di premere il grilletto. Il gioco sarà un 3-D isometrico, in SVGA a 256 colori. Tutti i personaggi saranno renderizzati veramente con grande cura. Da notare che il gioco non dovrebbe, incredibilmente, richiedere l'utilizzo della tecnologia DirectX. Un tocco di classe dovrebbero darlo la possibilità di giocare in multiplayer, che sembra ben realizzata e la costruzione a random della mappa della città ogni volta che si ricomincia daccapo il gioco. Dovrebbero anche esserci parecchie opzioni per permettere di ottimizzare il rendimento del prodotto anche per chi non possiede un PC "da gara".

Un mezzo di trasporto decisamente originale.

Qualche gadget per fare colpo sulle ragazze.

X-COM: Apocalypse

1997 inoltrato

Windows 95

War Game

MICROPROSE

Leader

Potrebbe seriamente essere un accendino.

Date un'occhiata al menu laterale, là sulla destra. Osservate quanta roba si può costruire...

Guardate bene i mezzi e le costruzioni. Ora le esplosioni. Adesso sapete cosa vuol dire essere meticolosi.

Ci saranno anche le unità aeree, qua ne vedete qualcuna. Di quelle acquatiche non si sa nulla.

Il Killer silenzioso

Esce pressoché dal nulla, senza fare il minimo rumore, ma il casino che provocherà sarà colossale. E' una bella novità e noi ve la proponiamo al volo!

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Voi pensavate che Command & Conquer: Red Alert fosse l'unico e il solo, vero?!? Voi credevate che niente o nessuno potesse fare un gioco strepitoso come solo quelli dei Westwood Studios sono capaci di sfornare, giusto?!? Voi non potevate nemmeno immaginare che un bel giorno vi sareste trovati davanti a queste due pagine ammirando le foto ivi contenute (eeeehhhh adesso, ho addirittura tirato fuori un parolone come "ivi"! Mi devo proprio essere bevuto il cervello a causa del sonno...), o no?!? Vi ho sconvolto l'esistenza troncandovi il placido scorrere del tempo nonché dell'immaginazione, nevvero?!? Già, quando ho visto queste foto sono rimasto stupito pure io, soprattutto vista la mia ultima fatica, ovvero la intensissima recensione di Red Alert beccata sul numero scorso. In effetti non pensavo potesse nascere qualcosa del genere, in grado (forse) di attentare al trono del colosso sopracitato. Del resto (a parere mio) non vi è riuscito Warcraft II con Command & Conquer, chi altri poteva sfidare i mitici programmatori inglesi quindi?!? A quanto pare ecco la risposta: i Beam. In effetti sono abbastanza sconosciuti, ma il loro Krush, Kill 'N' Destroy farà veramente parlare di sé. Questo titolo è stato preparato completamente in sordina, in fatti non se ne è sentito proprio parlare, probabilmente per creare un mega effetto sorpresa. Dovete infatti saperlo: al momento della lettura da parte vostra di questo work in progress probabilmente il titolo in questione sarà in fase finale di betatesting, pronto per essere giocato di lì a poco. Vabbé, vi ho straziato abbastanza con le mie frenesie del menga, iniziamo a descrivere KKND. Per prima cosa un po' di storyboard: lo so, talvolta può essere noioso, ma è essenziale e doveroso per calarci nell'avventura. Ci troviamo sulla Terra, in un futuro ben precisato: corre l'anno 2140; il nostro globo è stato sconvolto da una serie infinita di strazianti guerre fratricide nonché suicide. Su tutta la superficie terrestre le esplosioni erano l'unica cosa visibile quando la polvere si scostava un attimo: negli anni futuri ai nostri l'uomo fu in grado di sviluppare una tecnologia così avanzata da rendere ogni cosa potente, anche i water. I microchips divennero nanochips per la loro suprema piccolezza, l'intelligenza artificiale dei computer divenne autonoma e pure autocosciente, le macchine cominciarono a vivere, il casino divenne universale. L'uomo aveva commesso il solito errore di tutti i maniaci sessuali, ovvero credere di essere superdotato; di potere stupire chiunque con le sue doti. Peccato però per lui che i computer gli troncarono le appendici, rendendo la stirpe umana una netta minoranza rispetto a piante o animali (questo per rendere l'idea della sua inettitudine di fronte al progresso da lui stesso creato). Ma non bastava. I cervelli elettronici capirono in fretta che costui aveva un grosso potere, ovvero quella della sopravvivenza delle specie. Non poteva permettergli di continuare a nascondersi o a fuggire riparandosi chissaddove, poiché un bel giorno avrebbe potuto fare dei danni veramente seri. Fu così che progettarono dei virus volatili (che si diffondono attraverso l'aria, che avete capito...) spargendoli un po' dappertutto. Cosa poteva fare l'uomo per rimanere vivo? Ovvio, rifugiarsi sotto il suolo. Detto fatto. Gli anni passarono, gli esseri umani impararono dai loro stessi errori, la voglia di vendetta pervadeva ancora i loro cuori: il momento ora è giunto. Presto uscirete allo scoperto con l'unica irrefrenabile intenzione di staccare i microchips, pardon, nanochips a chiunque, per riprendere il dominio dell'antico pianeta... Piaciuta la storiella?!? Ah, non ve ne fregava una mazza?!? Vabbé, allora non vi dico più nulla, così imparate. Okkey, okkey. Scherzo: ecco qua tutte le notizie del caso. Come avrete intuito dalle foto, KKND è un titolo strategico dell'ultima generazione, come Command & Conquer insomma. Il metodo di gioco quindi sarà bene o male lo stesso, senza troppe differenze sostanziali. L'ultimo lavoro di casa EA vanterà quindi una bella veste grafica, ricavata tutta quanta da rendering vari capaci di creare stupendi effetti di profondità, ma non solo. Si potrà giocare via rete fino ad un massimo di 6 giocatori (qua Red Alert è ancora meglio), sebbene i programmatori stiano cercando di migliorare le routine per aumentarne il numero, vi saranno dei dettagliati briefing mai visti prima, capaci di spiegarci l'obbiettivo delle missioni in una maniera così chiara da fare quasi paura, delle colonne sonore perfettamente attinenti alla trama e allo

La riconoscete? Sì, è ciò che rimane della Statua della Libertà. Ne sono passati di lustri...

Guardate qua che belli 'sti due botti! Li trovo davvero spettacolari. Speriamo il sonoro non sia da meno...

Ancora un po' di casino. Beccatevi la scena in basso a sinistra: un razzetto in piena azione!

stile di gioco, capaci di far sembrare la mitica Mechanical Man o l'apocalittica Hell March dei due C&C delle sigle di cartoni a animati molto vecchi, eppoi ancora una violenza stile Duke Nukem 3D, innovativa per questo genere di prodotti, dei fondali completamente 3D ottenuti mediante simulazioni poligonali che ricordano da vicino il Voxel Space di casa Novalogic, senza escludere la potenzialità dei mezzi. Saranno più di cinquanta comprendenti appiedati e veicoli vari (senza citare gli edifici); ma la chicca è data dall'esperienza. Più le unità sopravviveranno, più impareranno dall'esperienza loro o dei compagni, rendendosi capaci di azioni mai viste, tra le quali il potere curarsi da sole. L'intelligenza artificiale pare non sia affatto da sottovalutare: il nemico saprà attaccare da solo o in "branco", potrà fare imboscate posizionandosi in particolari zone a voi utili per la sopravvivenza, saprà scappare chiamando numerosi rinforzi, riuscirà persino ad attaccarvi da più di due parti contemporaneamente come se nulla fosse. Ma mica finisce qua, cosa credete?!? I movimenti dei mezzi saranno parecchio reali (stando sempre e comunque alle notizie in mio possesso) grazie ai numerosi frames di animazioni ricreati artificialmente. In più ne avrete da combattere, viste le oltre 30 missioni da dovere affrontare per sviluppare la trama non lineare di Krush, Kill 'N' Destroy. Ah, ma quelle trenta mappe lì non vi bastano mica?!? Beh, sappiatelo: ce ne sono altre 10 pronte all'uso per l'opzione multiplayers (pare prevista una modalità Skirmish tipo quella di Red Alert). E se tutto questo ancora non vi bastasse, guardate l'interfaccia: è la più "sottile" mai vista, in grado di regalare la più ampia visuale di gioco mai comparsa prima d'ora. Quelli della Beam poi garantiscono una semplicità d'uso e d'interazione da fare ridere, tanto che strappare un pezzo di carta igienica potrebbe risultare complesso a riguardo. Devo aggiungere qualche altra cosa? No, dico, ma devo proprio aggiungere dell'altro?!? Direi proprio di no: del resto KKND è oramai pronto, già in dirittura d'arrivo. Probabilmente il mese prossimo potreste addirittura trovarlo recensito sul nostro PCGP, chi può dirlo. A presto quindi, con tante nuove dettagliate notizie...

Krush, Kill 'N' Destroy

Questo mese!

Windows 95

Strategico

ELECTRONIC ARTS

CTO

Un immagine un po' vuota, lo so. Ma serve per farvi vedere quel super mezzo cingolato lì in basso, quasi al centro.

Chissà, magari si potrà buttare giù pure il ponte. Beh, spero proprio di sì ovviamente.

Si torna ai tempi d

Theatre of Pain, nuovo beat'em up della Mirage, ci va viaggiare all'indietro nel tempo portandoci a scegliere il nostro gladiatore al fine di poter entrare in un'arena e far capire di che pasta siamo fatti...

a cura di Andrea Romanazzi

E con questo ti cambio sesso gratis...

Scontro di titani nel cielo!

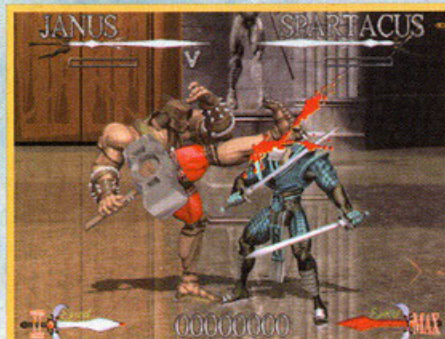
Anno nuovo -gioco nuovo- è questo quello che i programmatori della Mirage devono aver pensato a riguardo del lancio sul mercato dei videogiochi (non si conosce ancora il mese) di: Theatre of Pain (TOP). La nota casa inglese ha intrapreso ancora una volta (e quindi idea vecchia!) la strada dei picchiaduro dopo la realizzazione di Rise of the robots 1 e 2.
C'è da dire che stavolta i programmatori hanno ricercato la novità ambientando questo nuovo prodotto in un'epoca passata, che ha lasciato un timbro indelebile nella storia (alzi la mano chi di voi non è impazzito nello studiare date ed eventi che hanno caratterizzato l'antica Roma!) dell'Impero romano lasciando perdere, con ambientazioni futuristiche che facevano da scenario a scontri epici tra robots frutto della miglior tecnologia bellica.
Non meravigliatevi se inizierò a parlare subito del gioco tralasciando la descrizione di presentazioni, effetti sonori o qualsiasi altra cosa che volete, perché nella beta che ho a disposizione non c'è nulla di tutto ciò. Quindi se a voi non dispiace potrei iniziare a dirvi che tra le varie lingue possibili in selezione (sono ben 5) c'è la nostra. Le modalità per giocare sono due (Standard game, Tournament game), il gioco è compatibile con Win95 e se volete godervelo in bassa risoluzione vi basterà un 486 a 66Mhz con 8MB di RAM; d'altro canto, se volete esagerare, il minimo che dobbiate possedere è un pentium a 75Mhz con 16 Mb di ram, il sonoro è selezionabile grazie all'incredibile disponibilità di nomi, veramente molto numerosi, che permette la scelta della propria scheda audio (penso siano tutte quelle in commercio). Si ha inoltre la possibilità di scegliere se utilizzare il joystick, il gamepad (con compatibilità Gravis), il mouse o la tastiera (che è sempre meglio di niente).
La schermata di selezione delle opzioni risponde, direi, in maniera più che soddisfacente alle varie esigenze che un accanito amante dei beat em up può avere: c'è la possibilità di scegliere il numero di rounds da effettuare, la durata totale del match (espressa, tra l'altro in secondi), la difficoltà del gioco, il tipo di controllo che si vuole utilizzare, la preferenza sulle musiche e sugli effetti sonori e la lingua (come già detto in precedenza).
Lo Standard game vi permette di selezionare uno tra i 10 gladiatori standard che la Mirage ci mette a disposizione, oppure, se li avete già sconfitti tutti in precedenza, potrete utilizzare 2 personaggi denominati Boss o 2 nascosti (è lo stesso criterio grazie al quale in Screamer 2, terminato il campionato con esito vincente, si può utilizzare la super macchina per altre gare), lo scopo di questa modalità è di frantumare qualsiasi punteggio record oppure di lanciarsi a man bassa verso incessanti vittorie al fine di accrescere la reputazione del proprio gladiatore fino alla indesiderata ma inevitabile caduta. La serie di combattimenti che dovete affrontare è sempre di 8 match, con la possibilità di sceglervi incontro dopo incontro il vostro avversario, ma attenzione perché alla penultima tenzone dovete battervi con un cattivissimo Boss ed all'ultima, udite – udite, con il personaggio per il quale provate un profondo odio e rancore. Ma come, direte voi, io non ce l'ho con nessuno, in vita mia non ho mai litigato, non sarei capace di uccidere una zanzara (la mosca è diventata un luogo comune, ormai!). Questa è una vera novità per quanto riguarda i picchiaduro, difatti ogni personaggio è stato creato per odiarne uno ed uno solo tra gli altri disponibili e così se volete terminare con successo la vostra

Ti affetto come un salame.

Ti infilzo come uno spiedino...

Ti piace questo calcetto sulle gengive?

...dell'antica Roma...

ZOOM IN

Scenario	Casa di...	Descrizione
Colosseum	?????	La ricostruzione della casa dei Giochi dell'antica Roma nel pieno centro urbano è il luogo più prestigioso della città dove avvengono i giochi ogni anno. Il Colosseum è stato ricostruito per ricreare questa condizione, quando è stato aperto al pubblico era l'anno 80AD.
Gladiator School	Optimus, Styx	Questo è uno scenario circondato da alte mura, il luogo è caratterizzato dalla presenza di alcuni fantocci, di attrezzature da culturista e varie armi, il tutto è visto nell'ottica della scuola d'addestramento, difatti potremmo dire che il luogo è a metà tra un accampamento militare, una prigione ed un campo di atletica.
Hephaestus Workshops	??????	Hephaestus è il nome greco del maniscalco degli dei, è uno dei più importanti ingegneri nella fabbricazione delle armi di tutto l'impero. Il suo negozio robotizzato è uno dei più avanzati e soprattutto uno dei migliori.
Imperial Menagerie	Hormazd	Questo è lo zoo privato della famiglia imperiale, sito in acri di terreno appartenenti al parco naturale. La struttura comprende un elevato numero di gabbie tecnologiche, nelle quali le normali sbarre di ferro sono state sostituite con campi di forza non oltrepassabili. Lo zoo è comprensivo di splendidi giardini e di vistose fontane.
Proserpina Industries	Damnatio	E' un alto centro per lo sviluppo tecnologico, con porte sigillate ed un enorme numero di computer.
Provincial Arena	Janus, Lemure	Accanto ad ogni città dell'Impero vi è un'arena dello stesso tipo e questa è definibile di seconda categoria perché nonostante la struttura sia esteriormente basata sulle forme del Colosseo è un'arena pericolosa ed economica.
Slum Quarter	Caligula	Tutte le città li hanno: sono aree dove vivono i poveri ed i nullatenenti. Roma è anche questa gente... In questo quartiere qualsiasi palazzo, splendente un tempo, è caduto in rovina, l'intero luogo è all'ombra di un'autostrada (con riferimento ai tempi odierni), i graffiti riempiono tutto e la spazzatura viene raccolta solo una volta l'anno.
TV Studio	Nemesis, Vulcan	Probabilmente l'ambiente più artificiale, lo studio TV appare come un forum pubblico in centro, con un imponente costruzione che serve da sfondo. Il solo problema è che se durante una ripresa qualcuno sale, a destra o sinistra si nota subito che è fatto interamente di cartone alla stregua dei set costruiti negli studi tv.
Wrecking Yard	Spartacus	E' facile perdere consensi a Roma, anche se forse è più semplice ottenerne. I personaggi famosi possono in brevissimo tempo perdere tutti i poteri a causa di scelte errate come per esempio schierarsi dalla parte sbagliata durante scontri di potere, intorno alla famiglia imperiale o vicino a qualche potente, per cui se qualche alta personalità perde potere la sua statua viene divelta e distrutta. Questo scenario è quindi costituito da tutte queste sculture, in bronzo o marmo, rovinate, con la testa rotta, il corpo fracassato, le gambe divelte.

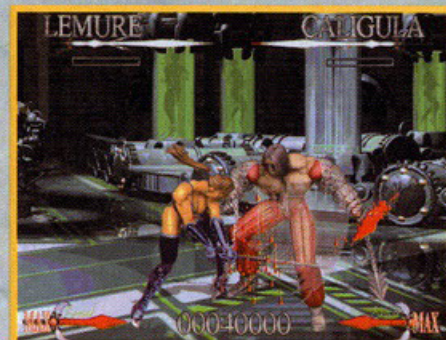
Theatre of Pain

Metà anno

Windows95

Beat'em up

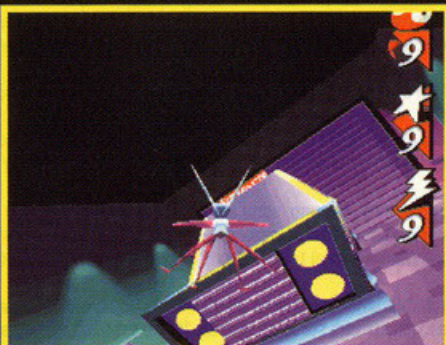
Halifax

sequenza di combattimenti ed entrare negli high scores, dovrete battere il vostro antagonista, solo e ripeto solo all'ultimo match.
Dopo che vi siete dilettati con tutto ciò passo a descrivervi quali opportunità vi darà il Tournament game. L'obbiettivo è vincere una serie di combattimenti per poter poi così essere incoronati Campioni Imperiali in una serie di incontri a knock out, in modalità multiplayer dovrete scegliervi il gladiatore, ad ognuno il suo, non sono ammessi personaggi doppi o tripli e così via, all'interno della manifestazione, dopodiché potrete scegliere se crearvi da soli gli accoppiamenti o farli elaborare dal computer con metodo randomizzato.
Per la selezione in Tournament mode sono utilizzabili tutti i personaggi, compresi i boss e gli Hidden (naturalmente se li avete già sconfitti) mentre non saranno valide le restrizioni relative agli Arch-enemy.
Mi sembra di avervi fatto capire abbastanza quello che questo prodotto vi potrà dare, ah, dimenticavo che volete anche un parere sulla grafica e sulla giocabilità naturalmente, per quanto riguarda la prima direi che come i prodotti precedenti sembra molto dettagliata e curata mentre per la seconda dovremo aspettare la versione finale per esprimere un giudizio vero e proprio. Le mosse a disposizione dei vari personaggi sono ovviamente differenziate, anche se di poco, si ha comunque la possibilità di eseguire Combo, Super Mosse e tutto ciò che i picchiaduro della nuova generazione prevedono.
Ora ho proprio finito, non vi resta che aspettare l'uscita di questo prodotto, si pensa a metà anno, e leggere la recensione con relativo voto finale, io da quello che ho potuto vedere e provare lo aspetto con ansia...

Ti piace questo calcetto sulle gengive?

La rivolta del piccolo popolo

Prima Bad Mojo, poi Bug ed ora Banzai Bug. Sembra che quei piccoli esseri chiamati insetti si siano stufati di rimanere nell'anonimato ed abbiano deciso di farci vedere di cosa sono capaci (sebbene io continui a preferire Batman ad uno scarafaggio).

a cura di
Riccardo "ALCab" Landi

Ho come la sensazione che negli ultimi anni le software house si siano accorte che la gente (noi videogiocatori) si è stufata di vedere solo simulatori di volo, platform ed avventure dove il protagonista è un super-uomo con dei muscoli eccezionali ed un intelletto impareggiabile. E cosa c'è di più lontano dall'eroe appena descritto se non uno scarafaggio? Da questo concetto sono nati Bad Mojo, Bug ed ora Banzai Bug il primo vero shoot'em up tridimensionale a 360° "insettoso". Voi prenderete il controllo di Banzai: una cimice ribelle con uno spiccato spirito dell'avventura. I vostri guai cominceranno quando vi troverete intrappolati in una casa (tipica villetta americana) abitata da degli spietati umani con l'hobby della tortura (sugli insetti naturalmente!). Dovrete vedervela con la madre ed i suoi letali insetticidi spray, con le terribili cimici cyborg costruite dal padre, ma soprattutto dovrete stare attenti a non farvi catturare dal figlio Bobby che, come ogni bambino che si rispetti, passa il suo tempo a strappare le ali alle cimici. Fortunatamente non sarete soli; nei muri e nei sotterrranei della casa vive, invisibile, un popolo di cimici rassegnate, una lumaca completamente fuori di testa con manie di grandezza e una ragnetta sexy, Natasha. Il vostro arrivo li risveglierà dal torpore e finalmente si decideranno ad organizzare la rivolta; il piano consiste nel costruire lo "Stinkulator" (si potrebbe tradurre come "Puzzatore"), un marchingegno che infesterà la casa con un odore insopportabile costringendo la sadica famiglia a trasferirsi.

Il gioco è suddiviso in missioni in perfetto stile "simulatore di volo", naturalmente, però, gli obiettivi saranno un po' diversi da quelli a cui siete abituati. Per portare a termine le varie missioni dovrete si essere dei piloti provetti, ma vi capiterà anche di dover risolvere degli intricati puzzle. Addirittura in un livello dovrete guidare uno squadrone di cimici dentro l'orecchio del padrone di casa (mentre dorme, naturalmente) per raccogliere il cerume necessario alla costruzione dello "Stinkulator" (ve l'avevo detto che gli obiettivi erano originali!). Ma come si guida una cimice? Sarà come avere in mano una cloche di un MIG o come guidare un deltaplano? Onestamente non lo so, ma quello che è certo è che in Banzai Bug avrete a disposizioni tre "stili di volo": aereo, elicottero e hovercraft; non c'è che dire, la cimice è un insetto versatile. Inoltre avrete a disposizione tantissime armi e power up che, assicura la press release, saranno tra i più assurdi e potenti che abbiate mai visto. Non essendo un entomologo, non riesco proprio ad immaginarmi quali armi possa usare una cimice, ma sono certo che non potranno essere più potenti di un calzino indossato per una settimana di fila...

Come già accennato, l'intero gioco sarà completamente in 3D e, come potete vedere dalle foto, la Grolier Interactive ha optato per uno stile (sia grafico che musicale) molto simile a quello dei cartoni animati degli anni cinquanta (avete presente la casa dove si svolgono le vicende di Tom&Jerry?). Il frigorifero, la dispensa, il divano e la poltrona (ecc.) sembreranno venuti fuori da una puntata di un cartone della Warner Bros; le varie missioni vi porteranno in giro per tutta la casa, potrete svolazzare per il garage, ronzare per il salotto, la veranda, le varie camere da letto o il bagno. A furia di pensarci, l'idea di impersonare una cimice comincia a piacermi; finalmente potrò provare l'emozione di ronzare davanti alla faccia del padrone di casa mentre sta guardando la televisione oppure potrò posarmi sulla torta lasciata raffreddare sul davanzale della finestra della cucina e poi, in fondo, la cimice protagonista del gioco ha un aspetto molto più simpatico di quelle che si incontrano solitamente nei giardini. Se anche voi fremete dalla voglia di mettervi nei panni di una cimice, tenete duro fino a marzo e mi raccomando, state attenti agli schiacciamosche perché, a dispetto del nome, schiacciano anche le cimici.

Qui state pianificando la prossima missione insieme alla lumaca megalomane. Come ho già detto in Banzai Bug le cimici sono più belle che nella realtà.

Stavo svolazzando per il garage quando... Aaah, il capofamiglia è tornato da lavoro!!!

Ecco uno dei cyborg costruiti dal padre, be' me lo immaginavo più grosso...

...Ooops, come non detto!!!

Banzai Bug

Marzo '97

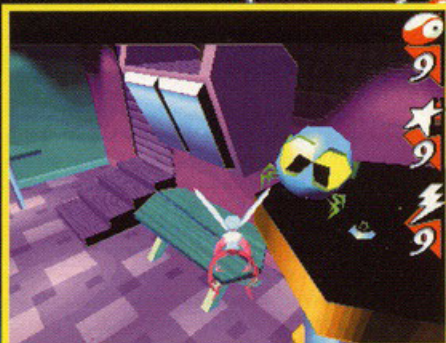
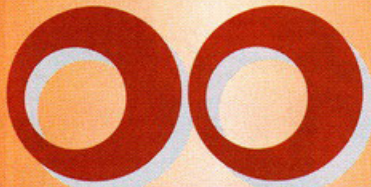
Windows 95

Shoot'em up

Grolier Interactive

N. D.

RECENSIONI

Ed ecco la "legenda" delle recensioni di PC Game Parade. Per garantire il massimo di completezza abbiamo aggiunto svariati box "fissi" più alcuni variabili a seconda dell'articolo. Qui di seguito troverete la descrizione di ogni voce e/o bollino che incontrerete nelle prossime pagine.

Opinione con la bilancia
Il verdetto finale e inappellabile su un videogioco. E' in questo box che l'autore della recensione esprime il proprio parere dopo aver analizzato tutti i vari aspetti del gioco. Il voto riassume in percentuale questo giudizio, mentre le barre danno informazioni più dettagliate sulla grafica, il sonoro e la giocabilità (con una scala da uno a cinque).

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

SCALA DEI PUNTEGGI
VOTAZIONE GLOBALE:
PC Game Classico: 95-100, un prodotto che si fregia di questa valutazione va assolutamente acquistato, ottimo da tutti i punti di vista. Non possiede virtualmente nessun difetto. Ci giocherete di nascosto, chiuderete la nonna nello sgabuzzino purché vi lasci stare, salterete la scuola, il lavoro o tutti e due, mollerete la ragazza (beh, no, adesso non esageriamo... è più probabile che vi molli lei)
PC Game Garantito: 90-94, ottimo gioco, garantito dalla redazione in quanto divertente e realizzato magistralmente. Non riesce a diventare un classico, ma va comunque tenuto d'occhio per un eventuale acquisto.
80-89: insomma, non è che un prodotto del genere sia poi così brutto, solo che, per un problema particolare o per delle scelte discutibili (per esempio una grafica da spavento e una giocabilità buona, ma con qualche lacuna) non siamo in grado di garantirne al 100% la qualità. Di solito un gioco che prende una valutazione in questo intervallo è consigliato agli appassionati di un particolare genere.
70-79: le cose cominciano a peggiorare, i problemi si accumulano e dopo aver caricato il gioco una sensazione di sconforto progressivamente s'impadronisce del nostro corpo. Poi, visto che avete speso dei soldini cominciate a convincervi che poi non state giocando proprio con una schifezza. Ma nonostante tutto ammettete che, seppur divertente, i difetti ci sono, e si vedono...
60-69: Ahi, ahi, ahi. Parafrasando una frase del cugino del nostro art director (riferita a ben altro!), siamo su livelli di "smanettabile". Gioco appena sufficiente o film interattivo che d'interattivo possiede solo la scatola (nel senso che potete aprirla e chiuderla, romperla, buttarla dalla finestra ecc.)
50-59: Sempre più in basso, la mediocrità s'impadronisce del gioco, penetra nella vostra mente e vi fa esclamare "machimel'hafattofare?". Avete presente quando siete convinti di aver preso 9 nell'ultimo compito in classe e poi scoprite un 6? Ecco, i programmatori provano la stessa sensazione con un voto del genere... Solo che poi smettono di lavorare nel settore!
40-49: Quasi infimo, una sorta di slideshow con due righe di codice per far collegare le varie schermate. Simulatori di volo con prospettiva errata, cloni di Doom che assomigliano a cloni brutti di Wolf 3D...
30-39: Infimo, pieno di bug, assenza di playtesting. Grafica che non è grafica, sonoro che non è sonoro. Se lo conosci lo eviti, se lo conosci non lo compri e risparmi i soldini per una serata in discoteca con gli amici o una cena con una bella figliola.
20-29: Siamo proprio bassi, raramente un prodotto prende un voto del genere, ma quando avviene la software house autrice del titolo dovrebbe vantarsi per essere riuscita a tirare fuori una fetecchia simile...
10-19: La fuffa più completa, e quando dico più completa, intendo proprio COMPLETA!!!
0-9: Datelo alle capre come incentivo per concimare i campi...

Opinione aggiuntiva

Non sempre qui in redazione siamo tutti concordi sulla valutazione di un gioco (e spesso sono botte!). In questo box viene data a un altro redattore la possibilità di esprimere le sue impressioni personali che, per un motivo o per l'altro, sono differenti da quelle del recensore.

Interview

Interview, ovvero in italiano Intervista, è il fiore all'occhiello della redazione di PC Game Parade e rappresenta l'opinione e le impressioni dei programmatori e dei personaggi di primo piano delle software house più importanti nel mondo dei videogame.

Zoom In

Tutto quello che si può aggiungere a una recensione viene raccolto nei box "zoom in". A seconda dei casi potremmo parlare delle armi del personaggio, dei livelli segreti del gioco, dei cheat code, o se preferite del numero di scarpe del cattivo di fine livello. "Zoom in", perché approfondire "è meglio che curare"...

Alternativa

Salvo casi particolari, è sempre possibile ricondurre un gioco a un genere e fare paragoni con prodotti più vecchi.
Nel box vengono valutati altri titoli che, a seconda delle circostanze, rappresentano una valida alternativa al prodotto recensito.

Help

Siete in difficoltà con il gioco che avete appena comprato, o volete sapere come superare le prime fasi? Questo box è un valido aiuto per affrontare le prime situazioni difficili, in modo da iniziare a giocare subito e avere tempo di familiarizzare con i controlli del gioco. Non è una soluzione, non sono dei cheat, ma solo degli aiuti, tecniche e strategie per farvi subito entrare nella mentalità del prodottoacquistato. Questo box è garanzia del fatto che il prodotto è stato testato a fondo.

Specs

E' inutile che acquistiate un simulatore di volo con grafica 3D in alta risoluzione se avete un 286. Per non correre rischi dovete ricorrere a questo box, che sintetizza l'hardware minimo richiesto dal gioco e propone la configurazione ottimale.
Le voci, come da bollini sono:

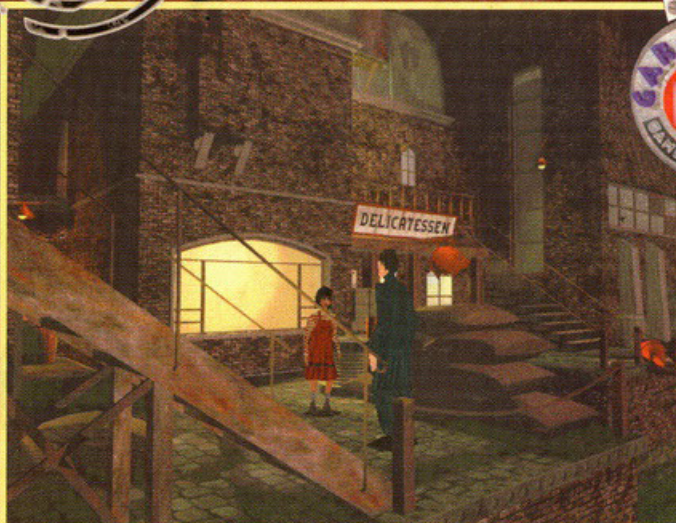
RAM: indica la quantità minima o consigliata per il funzionamento del gioco.

CPU: il 286 o il Pentium Pro? Leggete qui per sapere se il vostro processore è abbastanza potente.

AUDIO: le schede sonore previste e supportate...

VIDEO: VGA? SVGA o XGA? Nessun problema, questo voce è fatta apposta!

CONTROLLI: E' possibile usare il Thrustmaster, il T2, il Joypad Gravis a 4 tasti? La risposta è qui...

NOTE: Eventuali commenti inerenti alla configurazione trovano sotto questa voce la loro collocazione ideale.

Quel tizio che avete davanti è il cosiddetto Ciclope. E adesso, cosa si fa?!?

Osservate bene tutti gli oggetti presenti in cucina. Guardate poi i magnifici giochi di luce.

The City Of Lost Children

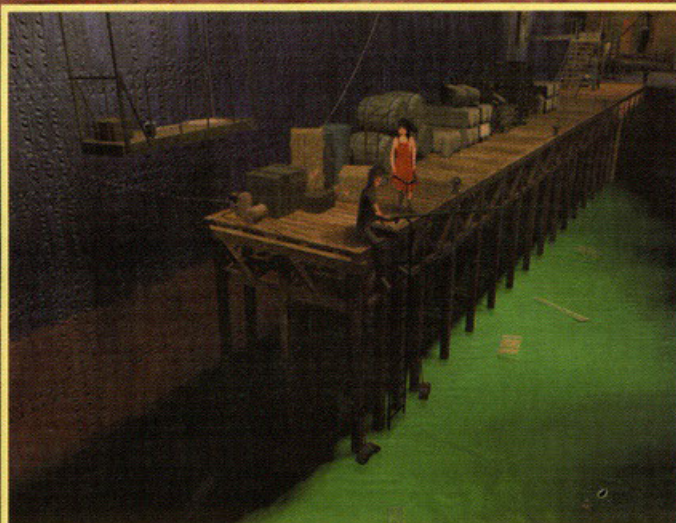
Qualche mese fa la PR della Psygnosis venne a trovarci portandoci una rolling demo. La guardai parecchie volte, quasi come un demente, continuando a chiedermi se fosse il quarto capitolo di Alone in the Dark. Poi scoprii che stavo cannando in pieno...

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Si trattava infatti di The City of Lost Children. Che dire? Certo non posso nascondervelo: ne rimasi estasiato fin da subito, sebbene quanto veniva mostrato era relativamente poco; non si capiva bene né la storia né la possibilità di interagire col fondale, si vedeva solamente questa bambina che andava in giro di qua o di là all'interno di locazioni molto cupe senza fare assolutamente nulla. Ora le cose sono cambiate: ho giocato a lungo il prodotto finito, ne conosco la trama, in più ho un

HELP

- Finita la presentazione, vi ritroverete in classe con le due arpie. Parlate con loro: vi diranno di andare nella baracca..
- Fate un giro rapido (correndo) della stanza: raccogliete la spugna sulla lavagna e il sacchetto di biglie sull'armadio.
- Uscite dall'aula prima che vi chiudano in cantina. Parlate col vecchio seduto sullo sgabello. Vi darà una chiave.
- Andate dal cane. Dandogli le spalle, andate verso il vicolo. Troverete un ossobuco. Prendetelo. Ora verso le scale.
- Troverete due bottiglie vuote. Raccoglietele. Provate a darle al tizio seduto, quindi uscite pure dal cortile.
- A sinistra, quindi diritti. Scendete le scale fino ai portici. Noterete degli incassamenti chiusi nei muri; entrateci.
- Troverete un'altra bottiglia vuota e, giù in fondo, una spazzola. Raccogliete entrambe le cose e andate ai portici.
- Entrateci. Andate dritti fino all'uomo in blu. Salite sulla passerella e tentate di andare avanti. Verrete rinchiusi.
- Guardatevi un po' in giro. Un uomo vi sta parlando: trovatelo. Parlategli insieme e prestate molta attenzione.
- Andate presso la porta piccola. Salite sulla cassa più piccola, poi su quella grossa, quindi usate gli interruttori.
- Ora salite le scale alla vostra sinistra, aprite il portone usando l'interruttore. Dirigetevi verso la banchina del molo.
- Non andate avanti: non appena saliti sulla banchina, salite sui pacchi marroni sulla destra dello schermo.
- Troverete una barra di metallo: raccoglietela. Andate quindi infondo al molo dove c'è il faro. Trovate gli interruttori.
- Usate la barra di metallo sul pannello. Correte subito dietro i rocchetti giganti dalla parte opposta e accucciatevi.
- Il guardiano arriverà a controllare chi è stato e non vi troverà. Entrerà nel faro lasciandovi la strada libera. Scappate.
- Andate dove c'era il guardiano ed entrate nella baracca usando la chiave datavi all'inizio. Girate un po' per la stanza.
- Vicino alla porta c'è un interruttore: accendete la luce. Noterete un armadio elettrico. Sulla scrivania c'è una cassa.
- Usate la cassa. Si aprirà. Quando la cassa è aperta l'armadio cessa di emettere corrente. Usate una delle bottiglie con la cassa e andate verso l'armadio. Usate l'armadio e prendete tutti i soldi dello scatolotto e ... beh, ora guardate quel che succede quindi andate avanti da soli: buon divertimento!

TEST

Il molo. L'acqua è decisamente ben fatta, l'unico neo è che è immobile. Peccato.

Guardate questa stanza e l'accuratezza del dettaglio. Sembra o no praticamente reale?!?

ALTERNATIVA

Alone In The Dark I, II, III (Infogrames): La suddetta trilogia è l'unica parecchio vicina a TCOLC, per lo stile di gioco, per la sua fattura, per il coinvolgimento che sa dare. Ricorda Lovecraft.

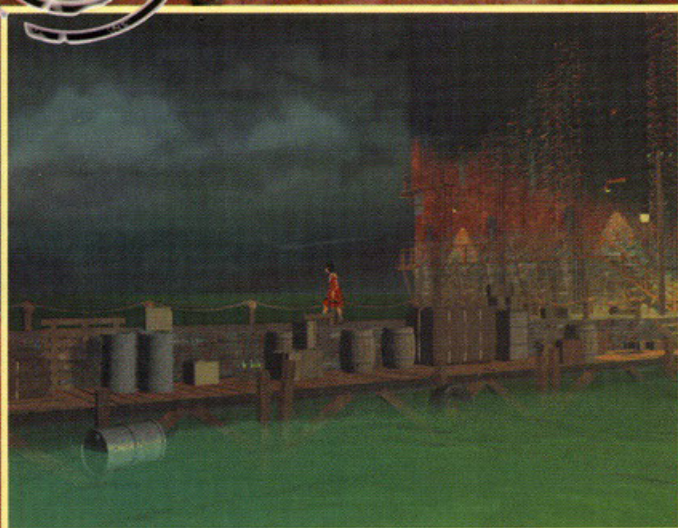
Bioforge (Origin): Simile solo a livello di engine, ma comunque stupendo. Siete un biodroide senza memoria che vuole capire perché non è più un essere umano. Il meglio.

sacco di cose da dirvi quindi direi di cominciare a parlarvi del titolo di copertina di questo numero. Innanzi tutto c'è da dirlo: quest'ultimo lavoro di casa Psygnosis si inspira a un film francese molto famoso il quale fece letteralmente furore al momento della sua uscita (nella madrepatria ovviamente, qui da noi è arrivato un po' in sordina). Ora so perfettamente cosa state pensando: come tutti i giochi tratti da film o viceversa pure questo sarà più o meno un emerito buco nell'acqua. Qua vi volevo, poiché vi smentisco fin dall'inizio; anche perché c'è da precisare che la trama con tutto il resto non sono quelli della pellicola originale, difatti le uniche cose comuni ai due oggetti sono le atmosfere incredibilmente "luttuose" alla Alone in the Dark e il fatto che i protagonisti (diretti o indiretti) sono dei bambini. Detto questo, detto praticamente niente: ritenevo però giusto precisarlo poiché la pellicola francese da considerare non è affatto malvagia; basti pensare agli autori (Jean-Pierre Jeunet e Marc Caro), gli stessi di Delicatessen che molti di voi conosceranno. Ora lo avrete capito: non stiamo parlando di noccioline, le fondamenta sono proprio ben stabili. Okkey allora, vai di storyboard. In TCOLC voi sarete Miette, una graziosa bambina di dieci anni con molta esperienza di vita vissuta alle spalle (basta vedere lo sguardo lascivo in copertina per rendersene conto). Dovete infatti sapere che la poveretta è un orfanella che vive sotto le grinfie delle sorelle gemelle siamesi Octopus; queste la costringono a rubare da anni nelle case delle persone benestanti per rinfoltire il loro

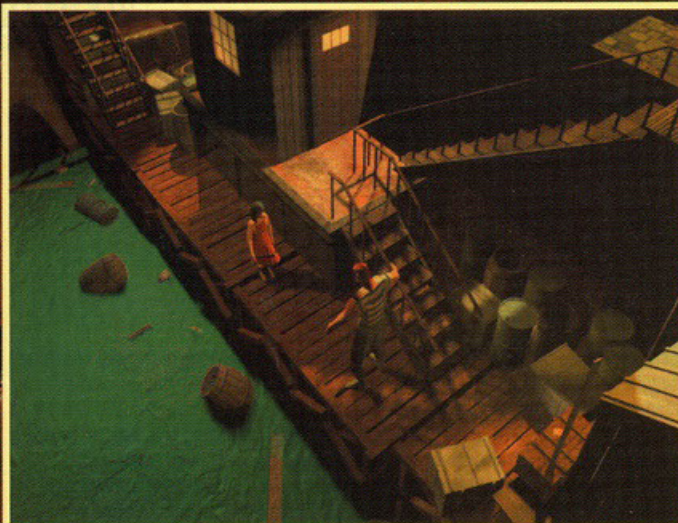
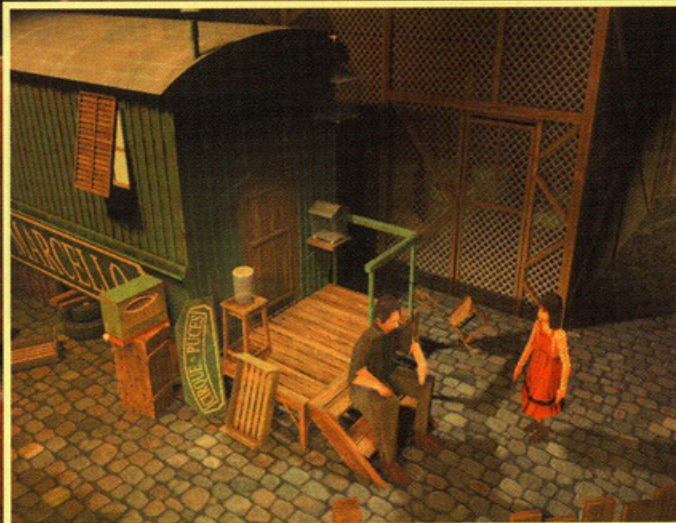
Abbiamo trovati alcuni dei bambini scomparsi. Ma loro non ci vogliono dar retta: stanno per ficcarsi in un altro guaio.

Come si fa a programmare un gioco? Leggete qua...

ZOOM IN

Realizzare tutta la grafica che ammirerete nelle foto sparse un po' ovunque in queste paginette non è mica cosa da poco e richiede un sacco di tempo nonché di lavoro. La prima cosa da fare è realizzare una struttura basata su wire frames degli oggetti, costruendoli da zero con un programma tipo 3D Studio o Autocad. Una volta fatto questo lavoro (che è la parte più lunga) vanno definiti esattamente i contorni e le profondità degli oggetti, in modo tale da poterli passare "ben definiti" allo stadio successivo, costituito da un rendering "a tinta unita" della locazione definitiva. In questo modo si può constatare se le costruzioni sono definite al punto giusto, si possono fare i calcoli delle dimensioni con relativi paragoni e si può iniziare a disegnare la mappa della locazioni interagenti che in seguito verranno passate ai programmatori. Ma il lavoro non finisce, in quanto mancano ancora i colori, o meglio, le texture. A tutti gli oggetti verranno in seguito attaccati degli adesivi o texture, a seconda di come li vogliamo chiamare, in modo tale da farli sembrare veri come quelli della realtà, per conferirgli un'essenza veritiera capace di intensificare il coinvolgimento del giocatore. Ovviamente tutto questo lavoro non è fatto da una persona sola che altrimenti impazzirebbe per tutto quanto c'è da fare, bensì da uno staff di professionisti. Pensate, questo è solo per la grafica...

Un'altra inquadratura di un altro molo. Osservate la velata trasparenza degli oggetti immersi in acqua...

Eccoci dentro alla baracca. Accendete la luce: noterete quanto sia bella la grafica di TCOLC.

patrimonio monetario. Questa però è solo una parte delle vicende da dovere assolutamente conoscere. Nella cupa cittadina difatti stanno lentamente sparendo senza lasciare traccia i bambini. L'unica verità è che questi vengono rapiti da uno strano energumeno chiamato il Ciclope (poiché agisce esclusivamente di notte munito di uno speciale caschetto a raggi infrarossi nascondendogli tutto il volto dando l'impressione di avere un solo, enorme occhio). Dove finiscono i fanciulli rapiti? Semplice, nelle mani del perfido scienziato Krantz. Costui ha un enorme problema: non riesce più a fare alcun genere di sogno e per questo motivo invecchia più velocemente. Essendo però uno scienziato ha trovato la soluzione al suo problema, ovvero rubare i sogni dei bambini assicurandosi così l'eterna giovinezza. Perché però i bambini continuano a essere rapiti? Non gli bastano tutti quelli che ha già in suo possesso? Chi è quel misterioso individuo che li rapisce? Molte le domande, poche le risposte: fatto sta che un bel giorno Miette sta per essere "prelevato", ma l'infame atto viene interrotto da un ragazzo il quale riesce a portare in salvo la bimba sparendo poi nel nulla. Miette capisce di essere in pericolo, ma soprattutto intuisce come mai gli altri bambini spariscono, così si mette in testa di trovare una soluzione. Starà a voi quindi, nei suoi panni, riuscire a recuperare tutti i pargoli persi affrontando una inevitabile marea di complicazioni. The City of Lost Children è una particolare avventura grafica, ovvero un particolare tipo di gioco dove voi, nei panni del protagonista, verrete calati all'interno di particolari locazioni nelle quali potrete interagire con un determinato numero di oggetti e/o persone, al fine di accumulare informazioni, risolvere enigmi, completare puzzle, sciogliere il nodo della trama per venire a capo di tutti i misteri. Come successe però già in passato con Alone in the Dark, anche in questo TCOLC c'è da sottolineare la diversità dello stile di gioco: mentre generalmente la maggior parte delle avventure grafiche sono in 2D o le più recenti sono interamente dei film interattivi pieni zeppi di grafica, TCOLC e Alone in the dark sono costituiti dalla totale tridimensionalità poligonale renderizzata e texturizzata sia degli oggetti sia delle locazioni, conferendogli una tangibilità oserei dire quasi assoluta. Qui sarete in terza persona, con la visuale "esterna", ma soprattutto con un numero spropositato di inquadrature cinematografiche intercalate nel grigiore della città che contribuiscono notevolmente non solo a dare un tocco di spettacolarità in più, ma anche ad aumentare il coinvolgimento della storia. Ovviamente però la grafica non è l'unico aspetto da considerare: esiste altro. Le musiche, ad esempio, hanno una veste tutta loro: ascoltandole vi verrà in mente la nebbia, l'umidità dell'acqua salmastra del porto, il verdicchio malsano della muffa, ovvero tutte quelle sensazioni atmosferiche che dovreste rivivere se vi trovaste realmente nei luoghi disponibili. Coinvolgimento è quindi la parola chiave per definire gli aspetti principali di questo titolo. Anche il parlato si accosta molto alla realtà con la

La strada è sbarrata dall'energumeno. E mo' cosa cavolo facciamo?!?

Avete già guardato le pavimentazioni?!? No?!? Fatelo adesso perché anche quelle sono eccezionali.

8 Mb (meglio 16)

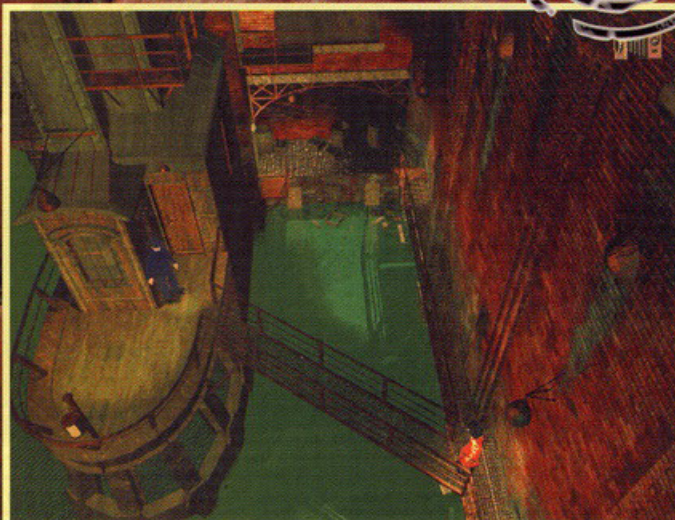
Pentium 90

SVGA 1 MB RAM

Sound Blaster o compatibile

Tastiera

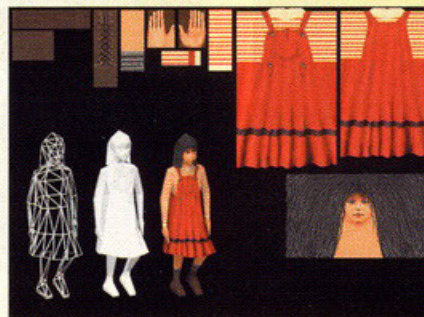
È il gioco di copertina. A buon intenditor...

quale dovrete interagire: la voce roca e profonda del guardiano del faro, sempre arrabbiato, oppure il coro gutturale delle sorellastre siamesi, ma anche l'ebbrezza dell'ubriaco fradicio, senza tralasciare i rumori percepiti in lontananza, come neonati in lacrime, ululati di cani, porte che sbattono, gocciolii di grondaie rotti o lo scalpiccio di gente sconosciuta. I giochi di luce. Ci sono pure quelli e non posso non parlarne.
Come succedeva con Quake, anche in The City of Lost Children sono presenti numerose fonti luminose (lampadari, lanterne, fiaccole...) che gettano luce sugli oggetti e sulle locazioni adiacenti, creando ombre o penombre, mettendo in risalto particolari importanti: la stessa Miette avrà la sua ombra, quando la vedrete accostata a quelle degli oggetti "interagendoci" non sarà poco. A questo punto probabilmente vi starete chiedendo che tipo di interfaccia avrete a disposizione. Non preoccupatevi, non è complessissima. Muovendo la bimba all'interno dei mille posti potrete compiere le azioni più logiche che vi verranno in mente: se ad esempio vedrete una manovella pensando di poterla girare, basterà andarle di fronte cercando di usarla premendo "invio". Per quel che riguarda gli oggetti invece, capirete se potrete utilizzare qualcosa o meno se, accostandovici vi apparirà in un riquadro in alto a sinistra. In tal caso potrete prenderlo premendo "pagup" e metterlo nell'inventario. Usare gli oggetti è semplice: li riprendete dall'inventario, vi posizionate presso la locazione o l'altro oggetto col quale interagire e premete quindi invio.
Non basta. Potrete anche fare delle combinazioni di mosse, come correre. Basterà premere "ctrl" più i tasti di direzione per muoversi rapidamente nella direzione indicata, mentre se vorrete salire su una scatola basterà avvicinare Miette all'oggetto e lei ci penserà per voi. Potrete pure accovacciarvi o parlare. L'innovazione però sta nelle inquadrature. Premendo la barra spaziatrice potrete cambiare l'inquadratura del luogo (se possibile), potendo così vedere oggetti prima celati da altri. Vi bastano le notizie? Ne volete altre? Beh, allora vi rimando ai box sparsi in queste pagine, ma soprattutto all'opinione...

Il guardiano del faro. Dovrete distrarlo per entrare nella sua baracca e portargli via i suoi denari...

Miracoloso. Questo credo sia il termine migliore per definire TCOLC. Ho giocato tutti e tre gli AITD in passato e mi piacquero molto. La grafica era molto bella, ma questa è a dir poco spettacolare: addirittura di più di quella creata per Down in the Dumps, soprattutto a causa dell'elevato coinvolgimento atmosferico. Ogni locazione è curatissima, nessuno, proprio nessun particolare è lasciato al caso e il dettaglio è notevole. I giochi di luce sono decisamente apprezzabili, il sonoro non è da meno: notevole, niente da dire. Anche la storia non è affatto malvagia; a mio avviso sa essere intrigante al punto giusto. Qualche difettuccio però c'è: la gestione dell'interfaccia non è immediata, poteva essere semplificata ulteriormente, gli enigmi talvolta non sono chiari, soprattutto andando avanti nella storia, la soluzione dei problemi a volte risulta complessa, le locazioni sono stracolme di oggetti e vi ritroverete a girarle parecchio per trovare qualcosa col quale interagire, così come non sempre risulta evidente quali siano gli oggetti "fissi" dello scenario da poter usare. A mio avviso però tutto questo è facilmente trascurabile vista la qualità del prodotto e considerato che dopo un po' si entra in completa armonia con la sua filosofia, ma in fondo l'utente va rispettato, perciò mi sembrava doveroso segnalarvi quali sono state le mie impressioni mentre lo giocavo. In definitiva The City of the Lost Children è decisamente un bel gioco: credo proprio di poterlo destinare a chiunque, sempre se amate le avventure grafiche di questo calibro.

Piccole differenze sostanziali...

Esattamente come succede con le locazioni o con gli oggetti (leggete l'altro box) avviene anche con i personaggi. La differenza principale consiste nel conferire a questi ultimi dei punti di snodo in corrispondenza delle giunture degli arti o del corpo in genere (rappresentate da quei quadrati spessi della prima foto), in modo tale da agevolare le coordinate di rotazione, di torsione o di spostamento ai programmatori che si troveranno a dovere gestire i frames delle animazioni. Osservate bene l'ultima foto, dove è presente il volto di Miette.

Quella è la texture la quale in seguito le verrà appiccica sul viso; come potrete constatare da soli è "avvolgente": infatti è un pezzo unico che andrà a coprire tutto il cranio della bimba. Questo è uno dei tanti modi di usare le texture, cosa ne dite, non è interessante?!?

Dopo il successo di War Craft II e relativo scenario, la Blizzard si fa in quattro. Viceversa, dopo più di un anno di lontananza dal settore editoriale, io mi faccio e basta - anche se si sapeva. Il primo titolo a vedere la luce, dopo questa riforma dell'organico operativo, è Diablo (sviluppato dalla divisione nord della software house), di cui avete fra le mani recensione e opinione. La domanda di rito è: chissà se mi ricordo come si fa...

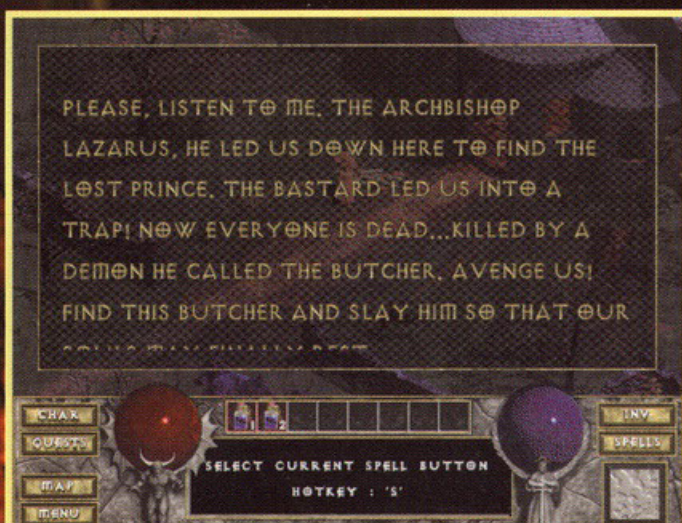
a cura di SHIN

Chi dice che in California ci siano solo bionde siliconate e Big Jim da spiaggia, forse, non ha mai sentito parlare della Blizzard Entertainment: una delle più belle realtà del mondo videoludico attuale. Venuta fuori alla grande con Warcraft II, anche se già pienamente meritevole col primo della serie, sono convinto che la casa di software statunitense stia procedendo sulla retta via, senza lasciarsi andare sulla scia dei milioni di dollari guadagnati finora. Errore che purtroppo altri commettono. Diablo, invece, è come avvolto da un alone di energia, o aura magica se preferite. Da qualunque aspetto tentiate di analizzarlo, da qualunque lato cercate di guardarlo, non potete non giungere sempre alla stessa conclusione: questi ragazzi (se di ragazzi si tratta), nel portare a termine la loro fatica, hanno dato l'anima (a Diablo?), le palle e tonnellate di materia grigia; il tutto, per nostra fortuna, coadiuvato da una gran dose di talento. Parliamoci chiaro, difetti ce ne sono - nessun gioco ne è esente e più avanti li analizzeremo tutti nel dettaglio - ma la nota a favore che bisogna sottolineare, prima di procedere, è lo sforzo che essi hanno compiuto nel "tentare qualcosa di nuovo".
Avendo fatto questa premessa, non vedo modo migliore di motivarla

HELP

Il Guerriero è sicuramente l'archetipo più forte fra i tre disponibili e non teme gli scontri ravvicinati. Ha quindi dei valori piuttosto alti per quel che concerne Forza ed Energia, medi per Vitalità e Destrezza e bassi per Mana e Magia, in quanto nell'arco della sua esistenza ha avuto poco tempo per sviluppare le arti mistiche. Il Mago invece è fisicamente piuttosto debole ed eccelle nelle arti magiche che conosce molto più approfonditamente di chiunque altro, mentre la Ladra è molto abile e veloce e proviene da una setta di donne formidabili nel tiro con l'arco. Tuttavia, anche lei non è forte come il Guerriero (diciamo una via di mezzo fra questi e il Mago) e avrebbe ben poche possibilità di cavarsela se accerchiata da un nugolo di nemici che la randellano nella più classica delle scene alla Bud Spencer. Quindi, se sceglierete lei come personaggio, noterete come, tendenzialmente, cercherete di tenere i vostri nemici alla larga, poiché altrimenti saranno dolori. Col Mago la faccenda si complica ulteriormente: almeno all'inizio dovrete cercare di non farvi toccare da nessuno, usufruendo delle vostre arti magiche come strumento di base per uccidere i mostri che s'aggirano per il dungeon, cosa che solitamente con gli altri personaggi non avviene, in quanto la magia assume la funzione di un "espediente alternativo".

Il Mago a colloquio con il fabbro. Come potete notare potrete acquistare oggetti base, oggetti speciali, vendere quello che è in vostro possesso e chiedergli di ripararvi uno qualunque di questi.

Un esempio di come, anche il Guerriero, procedendo nel gioco, sia in grado di manipolare un po' d'incantesimi...

Generalmente, la prima missione da portare a termine viene dalla richiesta d'aiuto di un poveraccio che troverete in fin di vita fuori dal monastero. Vi chiederà di far fuori il demone che viene soprannominato "il Macellaio".

Il dominio dell'Arcivescovo Lazarus, traditore ora al servizio di Diablo. La nostra avventura è quasi finita... per il momento.

esaminando il gioco sotto ogni punto di vista. L'ambientazione segue il più classico dei filoni fantasy: maghi, guerrieri, ladri - e naturalmente mostri di ogni sorta - pullulano alacremente un po' ovunque, alle leggi della fisica si accostano quelle dell'esoterica e la lotta fra le forze del Bene e quelle del Male è il fulcro su cui ruota tutta la vicenda. Vicenda che peraltro tiene conto di un background - ossia di un insieme di avvenimenti passati - molto lungo e articolato, che raccontarvi adesso prenderebbe fin troppo spazio e che alla fin fine serve poco al nostro scopo. Il manuale è molto esauriente da questo punto di vista, in quanto comprende anche tre racconti dedicati proprio agli accadimenti precedenti l'inizio della nostra storia.
A ogni modo, il gioco prende vita nel regno di Khanduras, e precisamente nella città di Tristram, in cui vi ritroverete ogni qual volta inizierete una nuova partita. Nei pressi dei confini cittadini è situato quello che una volta era un monastero, e che da qualche anno è diventato la dimora di Leoric, eroico sovrano di Khanduras. Nei profondi recessi delle catacombe sottostanti il monastero, sembra che un antico Male si sia risvegliato. Male che ha portato follia, morte, dolore e distruzione tra gli abitanti della città. Le atrocità che hanno colpito Tristram hanno fatto in breve tempo il giro del mondo, e gli eroi di ogni dove non ci hanno messo molto a giungere nella landa in cerca di gloria e di fortuna... Ed ecco che l'avventura ha inizio.
L'introduzione lascia intuire come si stia andando incontro a qualcosa - o qualcuno - di realmente "malefico" e, nonostante un effetto grafico non proprio riuscitissimo (la spada incastonata che si illumina con un mix di colori decisamente acidi), è di grande atmosfera. Il primo menu di gioco che apparirà a video, vi permetterà di scegliere se intraprendere una partita singolarmente o in multi-giocatore tramite modem, connessione di rete, Internet, cavo null-modem oppure sfruttando Battle.net, un servizio messo a disposizione dalla Blizzard stessa per divertirsi in compagnia.
A questo punto passerete alla creazione del vostro personaggio. Al riguardo varrebbe la pena spendere un paio di parole di approfondimento, in quanto dovrete non solo dargli un nome, ma scegliere anche fra tre classi differenti: Mago, Guerriero o Ladra (non è un errore di battitura, di donna si tratta). Tenete presente che questa scelta influenzerà non poco l'approccio al gioco e il tipo di tattica da adottare, dato che essi hanno dei valori diversi alle caratteristiche comuni (Forza, Destrezza, Vitalità, Magia, Mana ed Energia) e delle abilità uniche che li distinguono nettamente l'uno dall'altro.

ALTERNATIVA

Non c'è niente a cui possa essere realmente paragonato, tanto meno che sia uscito di recente...

Ultima 8 (Origin): capolavoro oramai un po' datato. Se volete un gioco fantasy che abbia una prospettiva analoga. Ma è più RPG e meno arcade...

Daggerfall (Virgin): RPG in soggettiva con un engine di mappe casuali, unico punto di contatto con il titolo Blizzard.

Qui siamo al cospetto di uno dei tanti altari. Un consiglio: salvate sempre prima di vedere quali siano i loro effetti. Essi, difatti, possono sia avvantaggiarvi sia recarvi danno.

Una delle tante aree sconsacrate e spettacolari che troverete lungo il vostro cammino...

Alla corte di Diablo, scatta il macello! Non state all'interno dei confini della stella di David, altrimenti nuovi nemici si genereranno dal nulla.

E questo è Diablo in tutto il suo splendore, corna e spuntoni.

Se volete un consiglio su quale sia la chiave giusta per affrontare i nemici in funzione del personaggio scelto, date uno sguardo al box di Help.
Tornando ai personaggi, invece, si capisce come essi, avendo delle caratteristiche in comune, saranno in grado di fare le medesime cose anche se con effetti differenti. Voglio dire, anche il guerriero e la ladra potranno castare (gettare) incantesimi, ma il risultato sarà evidentemente inferiore a quello che otterrebbe un mago di pari livello. Lo stesso concetto ovviamente va applicato ad armi, armature e oggetti: tutti potranno usufruirne, ma a seconda di chi si sarà scelto e dell'esperienza raggiunta fino a quel momento, lo si potrà fare in un tempo assoluto antecedente o posteriore rispetto agli altri parigrado e con esiti che definire diversi sarebbe riduttivo.
Come detto, la partita inizia nella città di Tristram. Qui incontrerete i pochi abitanti rimasti dopo gli avvenimenti che hanno sconvolto l'intero regno. Parlando con loro comincerete a farvi un'idea di chi siano, di quanto è successo e, per quanto possibile, dovrete aiutarli nel risolvere alcuni problemi che nell'arco dell'avventura vi esporranno. Difatti saranno loro, ma non solo, a indicarvi la strada da seguire: dicendovi prima di tutto come raggiungere il monastero e fornendovi eventualmente anche dei 'Quest' (missioni) da portare a termine.
Quell'"eventualmente" sta a significare che tali missioni sono casuali, e a ogni partita potrebbero cambiare. Effettivamente, la componente di casualità è la chiave fondamentale di lettura di questo gioco: ogni partita sarà diversa dall'altra, in quanto i livelli, tenuto comunque conto di certe condizioni (in primis proprio le missioni affidatevi), vengono generati casualmente volta per volta.
Sempre riguardo agli abitanti della città, c'è da dire che essi avranno soprattutto la funzione di mettere a vostra disposizione i loro servigi. Incontrerete infatti: il fabbro, che vende e compra armi, armature, scudi ed elmi sia normali che dalle caratteristiche piuttosto particolari; la strega, che vende e compra libri e perga-

L'Iniziazione

Quale quella giusta fra le strade che qui trovo
in questa caotica congerie di odio e di morte
Per quanto tempo senza metà vagherò
In questo oscuro e dannato antro di sorte...

"Ci sono molte strade, figlio mio,
in cui dovrai capire dove le anime dei Demoni resteranno...
Ma attendi un momento di dubbio e di disperazione
affinché la tua anima otterranno...
Erediterai queste terre, queste cose, questi sogni,
che saranno tuoi per sempre da adorare...
Perché non c'è vita nelle profondità del caos,
per te, figlio mio, da esplorare..."

C. Vincent Metzen

Ultimo atto: Diablo è stato mazzulato a dovere ed ettolitri di sangue per zampilleranno per alcuni secondi...

Mmh... un passaggio oscuro in un muro. Chissà dove condurrà...

Il passaggio oscuro ha portato a una serie di gallerie naturali scavate sotto le montagne. L'acqua che rifornisce la città di Tristram ha qualcosa che non va (visto il colore?)

Gharbad il debole vi chiederà di non fargli del male in cambio di un regalo che potrà rendervi molto felici... Il tomo dell'Esilio Oscuro, invece, v'illuminerà su degli eventi passati...

mene di magia, pozioni di mana, elisir di dubbia natura, aste magiche e tutto quello che ha a che fare con l'esoterica; il guaritore, in grado di curarvi a costo zero e di vendervi tutto un set di pozioni guaritrici, della giovinezza, eccetera; il vecchio saggio, uomo di cultura in grado d'identificare sotto cospicuo compenso la natura di qualunque arma od oggetto; ed infine il ragazzino, in grado di vendervi alcuni fra gli oggetti più potenti mai visti. L'unico dubbio rimastomi è come diavolo abbia fatto a procurarseli... Oltre a questi, ci sono anche il gestore della taverna, l'ubriacone e la miss "beautiful gnocca" di turno, ma la loro funzione è decisamente secondaria.
Arriviamo finalmente al dungeon sotto il monastero: diviso in livelli, è qui che la vostra caccia a Diablo prenderà corpo. Si tratta quindi di un gioco ambientato esclusivamente in sotterranei, anche se le ambientazioni grafiche muteranno gradualmente fino a condurvi all'antro dell'inferno. Qui, non sarà sufficiente trovare l'accesso al livello successivo che, per effetto dell'engine di costruzione casuale degli stessi, potrebbe anche trovarsi nei pressi di quello precedente, ma dovrete esplorare ogni centimetro quadrato di ogni singolo livello, proprio perché di volta in volta vi troverete alla ricerca di persone scomparse, di oggetti incantati e di demoni da uccidere...
Dovrete aprire porte, bauli, ceste, librerie, leggii e sarcofagi, fare attenzione alle trappole che potrebbero nascondersi dietro a ognuno di essi e selezionare con cura ciò che troverete in giro, tranne l'oro che non è mai abbastanza. In giro, inoltre, troverete libri, pergamene, armi magiche e aste incantate, i quali saranno la vostra fonte di apprendimento e utilizzo degli incantesimi più disparati. Solo per citarne alcuni: Lampo, Fulmine, Colpo di Tuono, Tuono Sacro, Muro di Fuoco, Inferno, Palla di Fuoco, Telecinesi, Identificazione, Guarigione, Resurrezione, Fase, Golem, Portali, eccetera; credo che in totale siano oltre quaranta, il manuale ne riporta solo alcuni... I libri vi permetteranno di memorizzare definitivamente un incantesimo, che successivamente potrete decidere di usare, in un qualunque istante, consumando parte della vostra riserva di Mana. Le pergamene, invece, non causeranno alcun consumo, ma hanno la triste conseguenza di una disintegrazione istantanea una volta utilizzate. Armi e aste, infine, potranno essere utilizzate sia per combattere che per lanciare incantesimi e avranno un numero di cariche limitato. Noterete giocando che tale differenze verranno segnalate, nel Prontuario o nel Libro (i vostri strumenti per preparare le Magie), con colori differenti: blu per quelle memorizzate, rosso per quelle che provengono dalle pergamene e arancione per quelle generati da armi e aste. In oro, invece, verrà segnalata l'abilità speciale. Essa non è altro che una caratteristica unica, che solo una particolare classe possiede. Per la precisione, il Guerriero è in grado di ripararsi le armi da solo, il Mago di ricaricare le armi e le aste incantate, e la Ladra di individuare e disinnescare le trappole. Attenzione a un piccolo particolare: così come le aste incantate hanno un numero di cariche limitato, le armi normali (le armature, gli scudi e gli elmi) hanno una certa durata, segnalata dal parametro di durevolezza, o durabilità che dir si voglia. Entrambe, più vengono utilizzate e più si consumano.

Più si scende e più la visibilità peggiora.

[In Alto]
1 - Riserva d'Energia
2 - Cintura
3 - Riserva di Mana

[SINISTRA]
4 - Fa apparire la schermata delle caratteristiche del personaggio.
5 - Apre la schermata delle missioni.
6 - Mostra la mappa automatica.
7 - Apre il menu principale.

[In Basso]
8 - Box di descrizione (degli oggetti, dei nemici...).

[DESTRA]
9 - Apre l'inventario.
10 - Mostra il libro delle magie.
11 - Mostra il prontuario degli incantesimi.

LEVEL: 1	LEVEL: 1	LEVEL: 1
STRENGTH: 30	STRENGTH: 15	STRENGTH: 20
MAGIC: 10	MAGIC: 35	MAGIC: 15
DEXTERITY: 20	DEXTERITY: 15	DEXTERITY: 30
VITALITY: 25	VITALITY: 20	VITALITY: 20

Questa immagine è un montaggio, e mette a confronto gli attributi base delle differenti classi che i personaggi avranno cominciando una nuova partita.

Anche se il Mago è in grado di ricaricare le une e il Guerriero di riparare le altre, ogni volta che eseguirete tali operazioni, il tetto massimo dei valori appena citati (Carica e Durevolezza) scenderà, rendendo comunque alla lunga un oggetto inutilizzabile. La strega nel primo caso e il fabbro nel secondo sono viceversa in grado di svolgere tali compiti senza alterare i valori originali degli oggetti, ma per questo si faranno pagare. Occhio quindi alle vostre scelte.
Come ogni gioco di chiara ispirazione RPG/fantasy, man mano che i personaggi procedono nella loro avventura, dovranno far fuori demoni alati, gargoyle, zombie, scheletri, necrofagi, e chi più ne ha più ne metta. Chiaramente, più avanti vanno e più acquistano esperienza. Questo lo si denota appunto dall'incremento dei "punti", segnalati come tutti gli altri attributi nella finestra delle caratteristiche del personaggio. Raggiunto un certo tetto predefinito, si passa di livello con tutta una serie di conseguenze. Prima fra tutte, la possibilità di spartire, ogni volta a vostra discrezione, cinque punti fra i quattro attributi di base (Forza, Destrezza, Vitalità e Magia). Gli altri due - Energia e Mana - muteranno automaticamente in funzione della crescita di livello degli attributi sopra citati e dell'eventuale influenza di oggetti magici. Ci sono infine altri parametri che vengono considerati; sono in breve: la resistenza ai vari tipi di magia (fuoco, lampi e generica), la classe di armatura, la percentuale di colpi che porterete a segno e i danni che sarete in grado d'infliggere. Essi, per chiudere, vengono influenzati o sono comunque strettamente correlati al Livello del personaggio, alla roba che s'indossa e all'arma che si sta utilizzando.

8MB Partita a un giocatore, 16 MB in Multi-giocatore

Pentium 60

SVGA Local Bus compatibile Direct X

Qualunque scheda compatibile Windows 95

Mouse e Tastiera

Funziona solo sotto W'95 o NT 4.0, richiesto un CD 2x (consigliato un 4x)

[parte in alto]
1 - Spazio riservato per gli oggetti da indossare in testa (elmi, corone...).
2 - Spazio riservato per gli oggetti da indossare sul collo (collane, talismani...).
3 - Spazio riservato per gli oggetti da indossare sul torso (armature, mantelli...)
4 - Spazio riservato per gli oggetti da tenere con la mano sinistra (armi).
5 - Spazio riservato per gli oggetti da tenere con la mano destra (scudi).
6 - Spazio riservato per gli oggetti da indossare sulle mani (anelli)

[parte in basso]
7 - Questo è il contenuto del vostro zaino!

Diablo è una vera gemma e concorrerà sicuramente per il titolo dell'anno. Precisiamo subito che questo 92, dal mio punto di vista, vale decisamente di più del 95 di Syndicate Wars: nulla secondo me è più gratificante di andare in giro a spaccare teste e vedere il proprio personaggio diventare "grosso" per questo (tengo a precisare che tale pensiero si limita ai videogiochi). La grafica è generalmente di ottima fattura: le animazioni renderizzate dei personaggi e dei mostri sono in linea di massima spettacolari e le scelte cromatiche, assieme a un light sourcing ben calibrato, sono d'effetto per poter ammirare un mondo gotico, cupo e tenebroso. Non mancano tuttavia un paio di nei (volendosi attaccare proprio al capello). Innanzitutto, l'animazione standard del Guerriero che cammina disarmato in città è un po' legnosa. Problema a cui è praticamente impossibile far fronte, finché non si utilizzano programmi come Soft Image (che permette l'impiego degli scheletri) e, possibilmente, tecniche di motion capture, in quanto i grafici sono costretti a costruire i modelli a poligoni e animarli a mano. Se da una parte non si può certamente forzare quelli della Blizzard ad acquistare delle apparecchiature i cui costi non sono propriamente irrilevanti, dall'altra mi chiedo se effettivamente non se le possano permettere, visto quanto hanno venduto con Warcraft II. Comunque, non spetta a me giudicare questo aspetto. L'altro neo invece è diretta conseguenza di una scelta: per rendere i nemici ancora più vari di quanto non lo fossero già, i grafici della Blizzard hanno deciso di colorarli diversamente. Ossia, procedendo nel gioco, non incontreremo per esempio solo scheletri color "osso", ma li vedremo anche bluastri, a toni di rosa e di giallo, cosa che mi ha fatto storcere il naso non tanto per la scelta in sé, ma perché in certi casi i soli 256 colori totali su schermo hanno reso l'effetto finale un po' grossolano. Amen. Niente da dire sulle musiche e sugli effetti sonori: meravigliose le prime, perfetti i secondi. Ottime infine le voci utilizzate per il parlato (in Inglese). L'engine casuale dei livelli è davvero un'ottima innovazione ed effettivamente raggiunge il suo scopo: una partita è sempre, e sottolineo sempre, diversa dall'altra. E vi assicuro che la tentazione di giocarlo almeno tre volte (ogni volta con un personaggio diverso) vi perseguiterà. Il rovescio della medaglia è rappresentato, in questo caso, dalla struttura dei livelli in sé: alla lunga si nota come l'engine sia stato concepito per generare mappe bidimensionali e come, conseguentemente, i livelli siano piuttosto piatti e privi di quegli elementi che, per ora, solo la mente umana è in grado di montare assieme con un design preventivato a tavolino. Chissà comunque che questa non sia la strada giusta: migliorando sempre di più motori del genere, si potrebbe nel giro di pochi anni creare giochi che alla voce longevità avrebbero accostato il simbolo d'infinito.

STAR TREK BORG

Chi di voi conosce veramente a fondo i Borg, quegli alieni venuti dalla Svezia molto bravi da fondo campo?

a cura di Riccardo "ALCab" Landi

Per tutti quelli che non lo sapessero i Borg sono dei simpaticissimi alieni con sembianze umanoidi con innestati per tutto il corpo svariati gingilli meccanici, questo li rende particolarmente portati per interagire con computer e simili (un po' come i Tecnodroidi di Nathan Never). In questo film interattivo voi vestirete i panni del cadetto Furlong, un pivello qualsiasi a bordo della Cheyenne, al quale i Borg hanno ucciso il padre. Oggi, dieci anni dopo, i Borg incrociano nuovamente la vostra strada, ma i vostri superiori decidono che (essendo un pivello) non potrete prende parte allo scontro e dovrete abbandonare l'astronave; addio vendetta! Per fortuna a bordo c'è il buon vecchio Q (si è proprio lui, John deLancie) che vedendovi piuttosto depresso decide di tirarvi su il morale mandandovi indietro nel tempo sull'astronave di vostro padre in modo che voi possiate salvare lui e tutto l'equipaggio della Righteous (insomma; molto meglio della vendetta). Questa più o meno è la trama e purtroppo, a parte Q, non c'è traccia di nessun personaggio di nessuna serie di Star Trek. L'avventura si svogerà a bordo della Rightouse e del cubo dei Borg...oops, ho detto avventura, che sbadato! In realtà ci troviamo di fronte ad un film interattivo puro, ovvero non dovrete far altro che seguire le varie sequenze in full motion e, ogni volta che arriverete ad un bivio, dovrete prendere una decisione. Se vi interessa avere informazioni aggiuntive riguardo qualcosa o qualcuno, potrete interrompere l'azione in qualsiasi momento e esaminare tutti gli oggetti o i personaggi presenti nella scena.

Foto di gruppo dell'equipaggio della Rightous

Per tutta l'avventura sarete guidati dal fido Q che vi terrà costantemente sotto controllo e vi darà utili consigli (tra un'insulto e l'altro) ogni volta che commettete un'errore. A proposito di errori, non è detto che ogni volta che sbaglierete dovrete morire, è molto più probabile che Q vi porterà indietro nel tempo di un paio di minuti per darvi un'altra possibiltà, a volte invece dovrete addirittura farvi catturare dai Borg e diventare uno di loro per acquisire importanti informazioni prima di essere recuprati da Q. In ogni caso scordatevi cose come l'inventario, dialoghi con risposte multiple tra cui scegliere o cose del genere, questo è un film interattivo.

HELP

- Quando Q vi chiede se preferite l'azione o volete lasciare la nave, cliccate sul faser.
- Una volta arrivati nel passato comparirà un Borg e ancora una volta dovrete selezionare il faser (la scelta questa volta era fra il faser ed il tricoder); quando il Borg si rianima dovrete sparare per forza, fatelo mirando ai pannelli del ponte di comando in modo da friggere il Borg.
- Quando alla fine il capitano (piuttosto alterato) vi convocherà nella sala macchine dovrete selezionare il quarto nodo partendo da sinistra e quindi il terzo. Finalmente vi siete guadagnati la sua fiducia, buona fortuna!

ALTERNATIVA

Star Trek Next Generation:
A Final Unity (Microprose): secondo me la migliore avventura ispirata alla saga di Star Trek.
Star Trek: First Contact:
Come! Direte voi, è già uscito il gioco dell'ottava pellicola della mia saga preferita e non me ne sono accorto? No, non preoccupatevi, è solo che se avete voglia di film, lasciate perdere l'interattività e andate al cinema che è molto meglio!

Ecco a voi uno stupidissimo Borg (sarà anche stupido,ma fa male!).

TEST – SPECS

RAM MINIMA: 8 MB

CPU: Pentium 90

VIDEO: SVGA

AUDIO: Sound Blaster compatibile

CONTROLLI: Mouse, Tastiera

NOTE: Raccomandato un lettore CD 6x

SOFTWARE HOUSE: **Simon & Schuster Interactive**

OPINIONE

Ancora? Ed io che pensavo che l'avessero capita! Con che coraggio all'alba del 1997 quelli della Simon & Shuster Interactive sfornano un film interattivo senza nemmeno mascherarlo da avventura? Fino all'ultimo non ci volevo credere ed invece una volta inserito il CD, mi sono trovato costretto a sorbirmi delle sequenze in full motion in 640x480 interlacciata senza poter far nulla (e quindi annoiandomi a morte). Ecco, forse avrebbero fatto meglio a pubblicizzarlo come l'ultimo ritrovato della ricerca nel campo dei sonniferi. È vero che come trama non è male, probabilmente ne sarebbe venuto fuori un bell'episodio, ma io quando inserisco un CD nel mio PC voglio GIOCARE!!! Ehm, scusate lo sfogo, ma non sopporto l'idea di piazzarmi davanti al monitor, sorbirmi cinque minuti di filmato per poi trovarmi di fronte a degli stupidi quesiti ai quali bisogna rispondere tirando a caso nella maggior parte dei casi. Inoltre le possibilità non sono mai più di tre o quattro perciò se non ci azzeccate al primo tentativo, lo farete al secondo o al terzo. Io l'ho completato in un pomeriggio senza nemmeno far caso a quello che mi venIva chiesto di fare (tirando ad indovinare).Cosa c'è di positivo? Sul primo CD c'è un dossier di Picard dove viene detto tutto ciò che si sa sui Borg; basta. Datemi retta, se proprio avete voglia di Star Trek aspettate l'uscita al cinema di First Contact; costa molto meno e sicuramente vi divertirete di più.

TEST

Ed eccolo: tutto solo, quatto quatto, anche uno dei migliori coin-op della Sega è arrivato sul nostro bel PC. Ma perché non sono pieno di entusiasmo, perché la mia bocca è amara!?! Sarà forse perché c'è qualcosa che non va?

a cura di Stefano "BDM" Petrullo

Per saperlo potreste saltare subito al commento (come se dovessi dirvelo io), ma so che l'avete già fatto. Allora cosa sto scrivendo a fare? Ma certo, devo riempire due pagine e 8000 caratteri di commento sono un po' troppi.

Beh, cominciamo: che tutti voi conosciate la Sega mi sembra ormai scontato. Grandissima e famosissima società dei tempi d'oro delle console a 16 bit questa ditta giapponese (il cui nome sta per SErvice GAmes) ha recentemente deciso di buttarsi nel mondo PC, un po' per la partenza non proprio brillante della sua nuova console (il Saturn), un po' probabilmente perché è riuscita finalmente a capire le potenzialità del mercato del personal. Dopo alcune conversioni più o meno belle (tra le quali possiamo citare Ecco the Dolphin e Daytona) ecco arrivare un nuovo nascituro: Sega Rally.

Come dice il nome stesso stiamo parlando di un gioco di corse, prettamente arcade, che cercherà di farvi rivivere i bei momenti passati in sala giochi senza per questo dover spendere camionate di soldi (lo so, qui non c'è il volante idraulico e il cabinato semovente, ma vi vedreste voi, nella vostra cameretta, con un coso del genere che "gira e sfera" mentre vostra madre cerca di rifarvi il letto?).

Il gioco funziona solo ed esclusivamente sotto Windows 95. Appena inserito il CD nel lettore ci viene richiesto il tipo d'installazione: minima (circa 5 Mega) o massima (poco più di 40). Dopo la consueta copia dei file sul nostro disco rigido potremo finalmente cominciare a giocare. Rispetto alla versione da sala giochi sono state aggiunte alcune opzioni: potremo affrontare la classica modalità arcade, cimentarci in una gara contro il tempo, giocare in split screen oppure collegare due PC e sfidare un nostro amico. Altra peculiarità presente solo nella versione da casa è la possibilità di cambiare i settaggi della propria vettura (sospensioni, tipo di gomme, sensibilità dello sterzo e via dicendo, le solite cose insomma!).

Vi voglio raccontare la mia personale esperienza per farvi capire meglio le sensazioni epidermiche del mio io quando, una volta finito di giocare, ho spento il computer, sono uscito di casa e sono salito sulla mia macchina lanciandomi in tangenziale (evitando accuratamente i trattori che bloccavano la strada per la direttiva CEE riguardante la sovrapproduzione del latte). Una volta scelta la macchina (ne sono disponibili due: la Toyota Celica e la Lancia Delta Integrale) e il tipo di cambio (manuale o automatico) decido di intraprendere direttamente il campionato saltando l'opzione di pratica. Eccomi lì, sulla linea di partenza, il motore ruggisce tutta la sua cattiveria, la gente ai bordi della pista attende impaziente la mia partenza per vedere se sarò all'altezza di affrontare tutti i migliori piloti in circolazione: 3...2...1...GO! Accellero, ma la macchina non parte, sembra bloccarsi tutto per un attimo (forse a causa dell'installazione minima) poi tutto riparte magicamente. La visuale interna è molto dinamica, ma mi è sempre piaciuto vedere che cosa sto guidando ed ecco che passo alla classica prospettiva "alla Out-Run". La strada è larga, molto larga e la mia Toyota scivola nelle curve come una saponetta. Il primo check point è vicino e da quindicesimo (cioè ultimo) sono nono. Corro a più non posso, salto un paio di cunette molto brutte, un elicottero solleva la sabbia proprio vicino a me, ma non demordo, la macchina è difficile da tenere in curva, ma ho finito Screamer 2 e Q-Rac Rally, niente mi fa paura ormai. Finisco il primo stage in settima posizione. Un attimo di pausa ed eccomi al secondo. Sono in una foresta, le curve si fanno più cattive, la strada è più stretta e i miei avversari non sono molto dell'idea di farmi passare. Arrivo all'interno di una galleria e con una derapata su una curva a sinistra faccio mangiare la polvere a un altro avversario. Ormai sono quasi sicuro di vincere, non ho paura, ma c'è qualcosa che non mi convince. Finisco il secondo stage in quinta posizione. La scalata alla vetta sembra più facile di quanto pensassi e la cosa mi risulta piuttosto strana.

SPECS

16 Mb

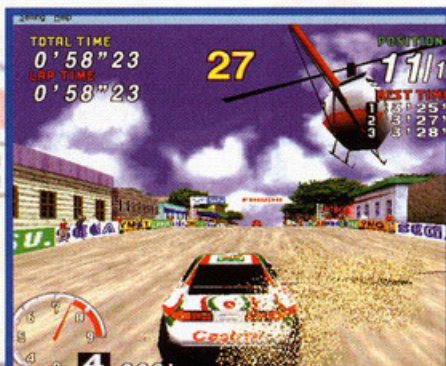
Pentium 75Mhz

SVGA 320*400
640*480 16 o 8 bit

scheda sonora compatibile con Windows e tracce audio

Mouse, Joystick, Tastiera

SEGA

Sto affrontando un sorpasso. Notate come la Celica davanti a me sia molto più spoglia di dettagli.

Pronti a tagliare il traguardo.

Che sorpasso eh?, Date un'occhiata alla macchina sulla sinistra, perché non ha una texture ed è tutta squadrata?

ALTERNATIVA

Screamer 2 (Virgin): Ispirato a Sega Rally, ma decisamente migliore per numero di piste, auto e giocabilità. Gli italiani hanno dimostrato che in fatto di programmazione cominciano a essere non solo competitivi, ma anche bravi.
Rally Championship (Europress): Gioco ufficiale del campionato di rally inglese. Più improntato verso la simulazione questo gioco testimonia il ritorno sulle scene dei Magnetic Fiedls, già autori della trilogia di Lotus per Amiga.

HELP

- La Lancia Delta ha una tenuta maggiore rispetto alla Celica.
-Utilizzate "l'effetto saponetta" in curva modulando lo sterzo.
-Se avete delle difficoltà a controllare la vostra vettura provate a controllarne i settaggi (io non l'ho mai fatto in quanto non mi è servito).

Sega Rally è un coin-op e come tale è stato concepito. Mi spiego meglio: i videogiochi da sala devono avere come caratteristica la spettacolarità delle immagini, la dinamicità e l'immediatezza nonché una longevità non troppo eccessiva. Sega Rally deve il suo successo proprio a tutto questo, ma portarlo su un computer da casa necessita dei cambiamenti (il fatto che ci sia il time attack ela possibilità di settare la macchina è già qualcosa, ma a mio parere non basta). La cosa che mi ha dato più fastidio e che proprio mi ha indisposto è l'estrema facilità con la quale si arriva alla fine del gioco. Ho fatto due partite due, a livello di difficoltà medio, e ho visto tutti i livelli. Proprio questi ultimi poi sono solo tre, per quanto carini e discretamente realizzati sono comunque pochi, che poi ne esista uno nascosto questo è un altro discorso. Non voglio dire che il gioco sia brutto, ma una longevità così bassa (e tenete conto che ho giocato una volta sola al coin-op) non giustifica a mio parere un acquisto da parte del giocatore medio, soprattutto tenuto conto dei concorrenti più immediati come Screamer 2 e Rally Championship. Il primo, molto più simile a Sega Rally, è impostato in maniera più intelligente e ha, oltre a un maggior numero di piste, anche una vasta scelta di auto. Il secondo, decisamente più realistico, è complementare al primo senza scadere però nella simulazione totale. La grafica di Sega Rally si difende discretamente, giocare in finestra è possibile senza troppi problemi (a patto di utilizzare l'installazione massima, comunque la modalità migliore è sempre e comunque quella full-screen), la macchina del giocatore è sufficientemente dettagliata, mentre quelle avversarie sono fin troppo spoglie di dettagli e mostrano alcune imperfezioni (imperfezioni queste che a volte si notano anche all'interno di gallerie e sulle texture applicate al paesaggio che non perdono l'occasione di deformarsi o addirittura sparire). Per ciò che riguarda il sistema di controllo tutto funziona abbastanza bene. Dal punto di vista tecnico quindi non ci sono molti problemi, ma forse con l'aggiunta di qualche pista in più e una migliore programmazione ci saremmo trovati tra le mani un PC Game Garantito. Mi sento di consigliare l'acquisto solo a coloro che stravedono per il coin-op e non hanno ancora Screamer 2 o Rally Championship. Una buona conversione di un gioco che offre poco visti gli agguerriti concorrenti.

OPINIONE

Ultimo stage (ebbene sì, solo tre percorsi, ma io non lo sapevo ancora, o perlomeno non volevo accettarlo). Questo è difficile; non tanto per il tracciato in sé quanto per il tempo a disposizione che diminuisce ad ogni check-point. Parto abbastanza tranquillo, ma qui le curve ad alta velocità sono veramente brutte. Riesco a recuperare posizioni verso metà del tracciato, la resistenza si fa sempre più tenue, sono ormai secondo. Dannazione, mi sono schiantato contro un muro, ma la macchina non si rovina, non si capotta, fa un paio di giri, ma prosegue verso la sua strada (che poi è quella che le dico io). Sono primo, corro verso il traguardo e mi preparo alla quarta pista. Attendo il caricamento, ma cosa succede? Non capisco, il computer mi mostra il replay di tutta la corsa. Probabilmente ogni tre livelli la Sega ha pensato d'inserirne uno. Aspetto ancora un po' e inserisco il nome. Ho finito Sega Rally... So che esiste un percorso e una macchina segreti, domani mi metterò a cercarli. Spengo il computer sconsolato, esco di casa, accendo la mia Honda Civic e vado a ballare in discoteca... Una giornata da dimenticare!?!

Ecco la mitica Lancia Delta integrale.

Se siete pignoli date uno sguardo al lunotto della vostra auto; il poligono è chiaramente deformato...

Come vedete le foto statiche risultano d'effetto, peccato che giocando si provi una sensazione di "vorrei, ma non posso".

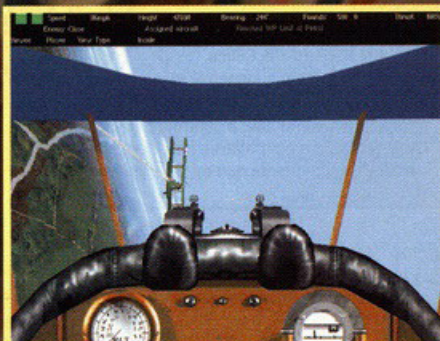
Ed ecco l'elicottero di cui parlavo nella recensione. Notate l'insegna AM3 (che poi sarebbero i programmatori).

Un'altra immagine presa all'ingresso di una galleria. Anche qui, stando attenti, si nota come la disposizione delle texture sia abbastanza approssimativa (le righine blu sono quello che c'è oltre la texture, nel nostro caso il cielo).

Beh, anche la Toyota Celica non scherza.

Da settembre a oggi, sono passati ben cinque mesi, finalmente è arrivato uno dei titoli che più stavo aspettando.

di Stefano Gradi

Eh sì, si sa che le date di uscita sono nate per non essere rispettate. Quante volte ci siamo illusi di essere vicini al giorno di pubblicazione di un titolo stratosferico e poi, per un motivo o per l'altro, sono passati dei mesi?
Se vi ricordate, avevo curato un servizio (comprendente una succosa intervista ai programmatori) sul numero dello scorso Settembre, prospettando l'uscita per il mese successivo.
Bah, vatti a fidare dei programmatori del duemila...
Va bé, poco male, anche se siamo giunti a Febbraio, mi fa piacere poter recensire questo Flying Corps, sia per l'argomento trattato, sia per la qualità complessiva della realizzazione che, ve lo anticipo, è elevatissima.
Dunque, innanzitutto stiamo parlando di una simulazione di volo ambientata durante la Prima Guerra Mondiale e il territorio sul quale potrete esibirvi in spettacolari manovre acrobatiche è quello francese.
Già osservare il contenuto della confezione fa rimanere a bocca aperta (la posizione preferita dal nostro Zolthar...), pensate che oltre al CD e al completo ed esaustivo manuale, trovate ben undici mappe dei territori sui quali volerete e un favoloso libro di circa trecento pagine. "Practical Flying" (questo il titolo) è un manuale di istruzioni di volo scritto nel 1918 dal comandante W.G. McMinnies della Royal Air Force; purtroppo chi non conosce a fondo l'inglese incontrerà qualche difficoltà nel leggerlo, peccato perché è veramente interessante e appassionante (ve lo dice uno che non appena l'ha avuto in mano, ha iniziato a divorarlo e dopo tre giorni l'ha finito).
Come vi dicevo, dovrete emulare le gesta degli assi della Prima Guerra Mondiale salendo a bordo dei velivoli di quell'epoca quali il Sopwith Camel, il Fokker triplano, l'Albatros e tutti gli altri che trovate descritti nell'apposito box.

Il fellone non ha più scampo: l'ho già colpito al primo passaggio e ora mi sono messo in coda. Entro due minuti lo abbatto.

ALTERNATIVA

Dawn Patrol (Rowan Software): precedente titolo degli sviluppatori di Flying Corps, era caratterizzato da un ottimo dettaglio grafico e da una buona giocabilità.

Wings (Cinemaware): pochi di voi se lo ricorderanno, uscì durante i tempi d'oro dell'Amiga. Un background favoloso e una giocabilità d'altri tempi me lo fanno ricordare ancora oggi.

Red Baron (Sierra/Dynamix): anche se uscito diversi anni fa, poteva tranquillamente essere considerato uno dei migliori simulatori della Prima Guerra Mondiale. Imminente il suo seguito.

Un fotogramma tratto da una delle tante sequenze animate che arricchiscono il gioco. Come potete vedere, sono ad alta definizione e di ottima qualità.

HELP

Ecco le quattro regole d'oro per diventare un asso della prima guerra mondiale (e non solo di quella):
- Ogni attacco deve essere portato con determinazione e deve esserci uno e un solo obiettivo: la distruzione del nemico.
- Ogni qualvolta è possibile, usate sempre il fattore sorpresa.
- Se venite sorpresi o forzati in una posizione favorevole, non cercate mai di allontanarvi dal nemico buttandovi in picchiata, sarebbe come offrire un bersaglio fisso.
- Volare più alto del nemico, conferisce un notevole vantaggio tattico, tenetelo sempre ben presente.

ZOOM IN

Ma quello con tre ali vola meglio?

SOPWITH CAMEL
Velocità: 122 mph
Quota massima: 19.000 piedi
Apertura alare: 28'
Lunghezza: 18'9"
Peso: 1.450 libbre

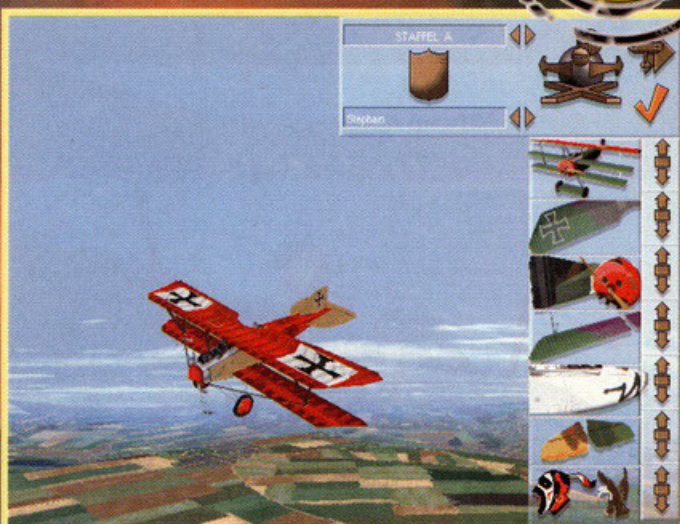
SE5A
Velocità: 137 mph
Quota massima: 20.000 piedi
Apertura alare: 26'8"
Lunghezza: 20'11"
Peso: 1.980 libbre

FOKKER DRI TRIPLANE
Velocità: 110 mph
Quota massima: 19.600 piedi
Apertura alare: 23'7"
Lunghezza: 18'11"
Peso: 1.290 libbre

ALBATROS DIII
Velocità: 108 mph
Quota massima: 18.000 piedi
Apertura alare: 29'7"
Lunghezza: 24'
Peso: 1.950 libbre

NIEUPORT 28
Velocità: 128 mph
Quota massima: 20.000 piedi
Apertura alare: 26'9"
Lunghezza: 21'
Peso: 1.540 libbre

SPAD XIII
Velocità: 133 mph
Quota massima: 22.000 piedi
Apertura alare: 26'6"
Lunghezza: 18'11"
Peso: 1850 libbre

La schermata di presentazione della campagna "Spring Offensive", cliccando sulle icone a destra, potete avere tutte le informazioni che desiderate.

Il paintkit. A destra, una sotto l'altra, trovate le icone che vi permettono di modificare il colore e gli adesivi degli aerei.

Gli autori del gioco sono i Rowan, un gruppo di programmatori che si è reso famoso un po' di tempo fa con Dawn Patrol, un altro simulatore ambientato durante lo stesso periodo. Come penso vi ricordiate, la struttura di quel titolo era forse l'unico punto debole: non una campagna formata da missioni legate una all'altra, ma avventure separate e ispirate a battaglie realmente avvenute che si potevano scegliere sfogliando un libro illustrato.
Memori delle critiche mosse dagli appassionati, per Flying Corps i Rowan hanno optato per un'impostazione decisamente più interessante: una manciata di missioni singole e ben quattro campagne.
Eccoci quindi a parlare del menù principale che vi permette di configurare le numerose opzioni, di scegliere la modalità Scramble, di affrontare una campagna, di caricare una partita precedentemente salvata o di uscire dal gioco.
Scramble è la modalità di allenamento, composta da otto missioni indipendenti, affrontabili con uno qualsiasi dei sei aerei disponibili (sei sono gli aerei a vostra disposizione, il totale di quelli presi in considerazione e che incontrerete nei cieli sale a ben diciannove) e spaziano dal semplice volo libero in ottime condizioni atmosferiche, al volo di pattugliamento con tanto di attacco a terra ben oltre il tramonto e con la nebbia.
Inutile dire che completare questa modalità si rivela essere altamente propedeutico al grande impegno richiesto dalle quattro campagne di guerra disponibili.
Un box dedicato vi descrive a grandi linee gli obiettivi e la situazione storica che dovrete affrontare in ciascuna di esse; voi sappiate che ogni riferimento storico è assolutamente conforme a ciò che effettivamente accadde in quegli anni.
I comportamenti degli eserciti, gli obiettivi da perseguire e i piloti impegnati negli scontri rispecchiano (ovviamente nei limiti imposti da una simulazione) gli avvenimenti del periodo 1917-1919.

Cosa vuoi fare oggi?

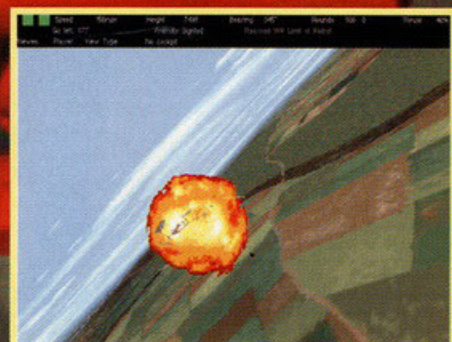
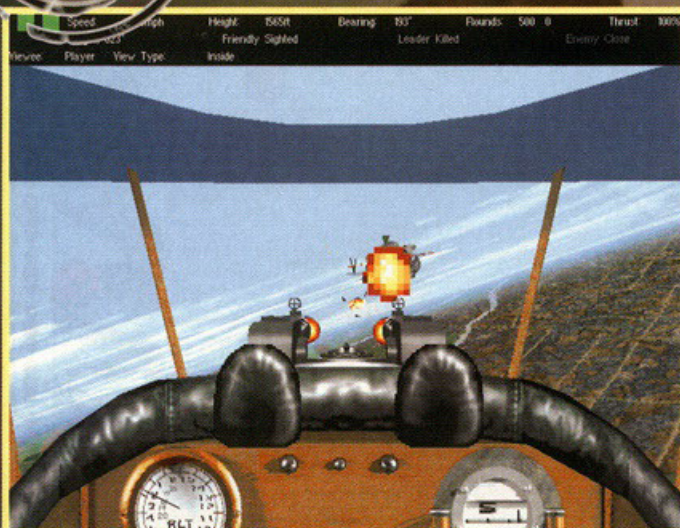
ZOOM IN

FLYING CIRCUS
In questa campagna dovrete emulare le gesta di Lothar von Richtofen. Il primo maggio del 1917, Manfred (il famosissimo Barone Rosso, nonché vostro fratello) parte e sta via per circa un mese, dopo aver collezionato ben 52 vittorie. Voi avete già 16 "tacche" al vostro attivo, ma il vostro obiettivo è quello di superare vostro fratello prima che ritorni, in Giugno.
Volerete con l'Albatros DIII, che si rivelerà essere superiore alla maggior parte dei velivoli nemici che incontrerete.

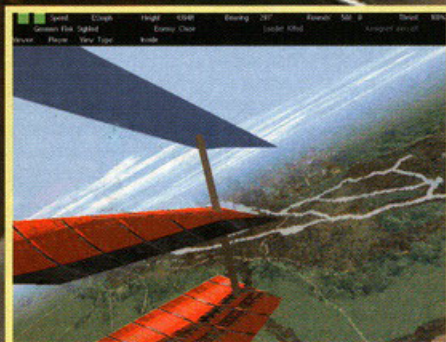
THE BATTLE OF CAMBRAI
Nella seconda metà del 1917, diventerete un pilota tedesco di base al campo di Flesquieres. Gli inglesi hanno appena lanciato un attacco a sorpresa, avvalendosi anche di un ingente numero di carri armati.
A bordo del vostro Fokker Triplane, dovrete vincere le battaglie nei cieli e rallentare la marcia nemica. Il vostro obiettivo consiste nel fermare gli inglesi prima che conquistino Cambrai.

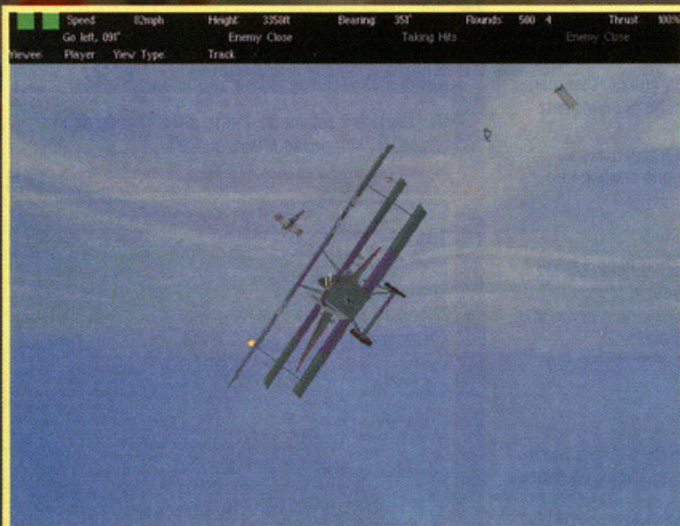
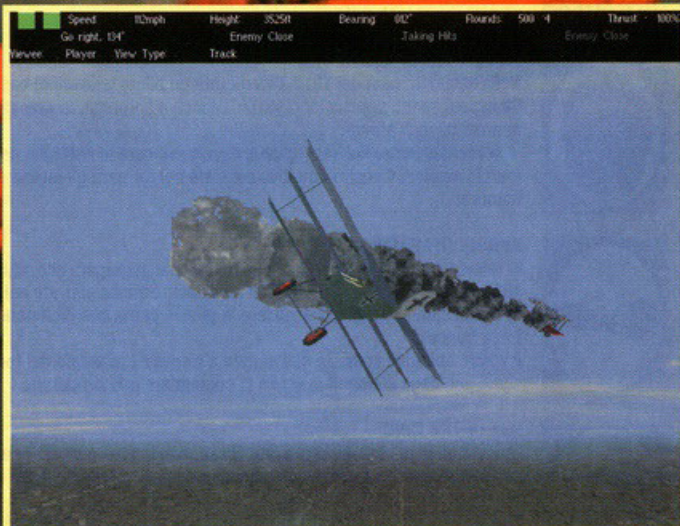
SPRING OFFENSIVE
In questa campagna voi siete un pilota inglese aggregato allo squadrone 54 nel Febbraio 1918, giusto pochi giorni prima del massiccio attacco sferrato dai tedeschi in Marzo. I tedeschi stanno tentando di vincere la guerra prima che gli Americani riescano a unirsi alle forze francesi.
Il vostro obiettivo consiste nell'aiutare a fermare l'avanzata dei tedeschi e nell'emergere come uno degli elementi in grado di comandare uno squadrone.

HAT IN THE RING
Ora è la volta di impersonare Eddie Rickenbacker e di cercare di eguagliare o migliorare il suo record di 26 vittorie. L'obiettivo è quello di diventare il leader dello squadrone 94 "Hat in the Ring".
Rickenbaker finì la guerra come Asso degli Assi per l'America e vinse la medaglia d'Onore del Congresso. Per riuscire in questa impresa avete a disposizione il Nieuport 28 e lo Spad XIII.

Uno dei due è già morto, l'altro sta cercando di scappare; non penso che ci riuscirà.

Gliel'avevo detto di non farmi arrabbiare! Quanto non mi piace la gente che non ascolta i miei suggerimenti.

Un'altra crocetta da disegnare sul muro della mia stanzetta, è impressionante il mio ruolino di marcia.

Questa è la strumentazione tipica di un aereo di quell'epoca. Partendo dall'alto a sinistra, e andando in senso orario, trovate l'altimetro, l'indicatore del carburante, la bussola, il tachimetro e l'indicatore dei giri al minuto.

Particolare da non sottovalutare, è l'effettivo avanzamento di grado che meriterete completando con successo le missioni proposte; le vostre responsabilità aumenteranno in proporzione al grado raggiunto, una volta Flight Commander dovrete decidere chi far volare con voi e disegnare tattiche e formazioni (niente paura, non è un gioco di calcio).
L'essere fedeli alla realtà e produrre una accurata simulazione, prima ancora che un videogioco divertente, è stato l'obiettivo primario dei programmatori; questo si evince anche da molti altri particolari che ora andrò a descrivervi.
Ci si accorge che il livello di realismo è assolutamente impressionante se andiamo a osservare quanti siano i fattori che regolano le leggi fisiche del mondo simulato; come potete vedere nel box "Realtà o virtualità", ci sono ben diciotto variabili liberamente selezionabili che influenzano il comportamento del vostro aereo.
Pensate poi che i piloti controllati dal computer (relativamente a quelli più famosi) eseguono manovre tipiche dei loro corrispettivi in carne e ossa vissuti qualche annetto fa.
Grande cura è stata posta anche nella realizzazione degli scenari: le mappe del territorio sono state ricavate da cartine dell'epoca (vi rammento che l'area geografica interessata corrisponde al nord della Francia) e tutti i riferimenti principali come città, paesi, corsi d'acqua, strade e ponti sono stati presi in considerazione. Per realizzare

Veduta laterale a bordo del Fokker triplano. Secondo me è un ottimo esempio della cura dei particolari grafici: osservate i giochi di luce sulle ali.

le texture si è fatto ricorso a fotografie aeree di quegli anni che, naturalmente, sono in bianco e nero; problema, questo, risolto con nuove ricognizioni nei cieli francesi, in ciascuna delle quattro stagioni, per catturare i colori del territorio e ricostruire una palette adeguata.
Per rimanere in ambito grafico, vi segnalo la moltitudine di risoluzioni disponibili: si va dalla ormai comune 640x480 alla stratosferica 1600x1200; dubito però che al giorno d'oggi esistano sistemi in grado di supportare adeguatamente quest'ultima. Il livello di dettaglio è completamente configurabile in modo da permettere anche ai possessori di computer meno potenti di divertirsi con Flying Corps.
Ultimo aspetto da considerare è quello riguardante il sonoro: musiche di pregevole fattura allietano la navigazione nei vari menù e accompagnano il volo, cambiando di intensità a seconda della particolare situazione nella quale vi trovate.
Discorso a parte meritano gli effetti sonori, digitalizzati direttamente da veri modelli conservati nel corso degli anni; a quanto dicono sono state simulati anche diversi scontri a fuoco per registrare il rumore delle mitragliatrici.

Anche all'alba gli assi dei cieli si fanno trovare pronti. In pochi minuti abbiamo raggiunto il nemico, adesso non resta che colpirlo due o tre volte per abbatterlo.

Questo è quello che vi avevo promesso in un'altra didascalia; pensate che si salverà?

SPECS

RAM MINIMA: 8 MB

CPU: Pentium 100Mhz

VIDEO: SVGA 1 MB RAM

AUDIO: Sound Blaster e compatibili

CONTROLLI: Mouse, Joystick, Tastiera

NOTE: Raccomandato CD-ROM 4x, Pentium 133Mhz, 16MB RAM

SOFTWARE HOUSE: empire INTERACTIVE

Dunque, in base a precedenti esperienze, mi pare che non si possa volare senza ali. Visto che io le ho appena fatte saltare a quello lì davanti, dovrei iniziare

Spettacolare passaggio di due aerei alleati; per scattare questa foto ho dovuto fare i salti mortali.

In fila indiana, tenendosi per mano; mi sembra di essere tornato alle elementari.

Per finire, vi devo segnalare la presenza di un Paintkit che vi permette di cambiare la livrea a ciascuno degli aerei pilotabili, scegliendo da una palette di 32.768 colori.
Ok, non vi resta che leggervi il commento e indossare il casco e gli occhialoni.. That's all folks!

ZOOM IN

Realtà o virtualità

TORQUE EFFECT: Abilita o disabilita l'effetto di rotazione dato dall'elica.

WIND: Per decidere se il vento debba influire o meno sul comportamento dei velivoli.

GYROSCOPE: Abilita o disabilita l'effetto di rotazione dato dal motore giroscopico.

SLIPSTREAM: Attiva o meno l'effetto scia.

CO-ORDINATED RUDDER: Se attivato permette il controllo coordinato degli alettoni e del timone.

SPINNING: Regola la facilità di un aereo di precipitare ruotando su sé stesso.

POWER BOOST: Rende l'aereo più o meno sensibile alle variazioni di potenza del motore.

GROUND COLLISIONS: Se volete potete fare in modo che i prati si trasformino in enormi materassi.

LIMITED ARMS: Volete proiettili infiniti? Allora deselezionatelo.

VULNERABILITY: Abilita o disabilita l'invulnerabilità.

SPINNING COMPASS: Sensibilità o meno della bussola rispetto al comportamento del velivolo.

DECELERATE TRIGGER: Determina il livello di sensibilità del pilota automatico.

INITIATE PADLOCK: Regolazione per la sensibilità del bloccaggio della cabina virtuale.

BOMB WEIGHT AND DRAG: Influenza o meno del peso e dell'attrito delle bombe.

BLACKOUT: Possibilità di oscuramento della vista dopo una manovra da diversi "G".

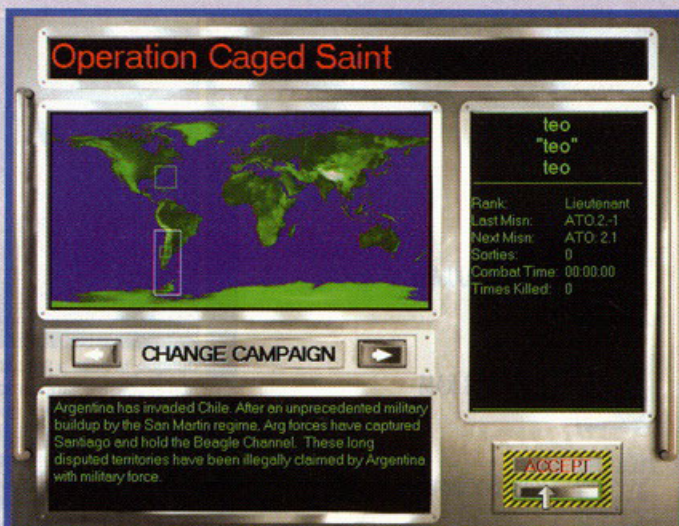
WHITEOUT: Accecamento o no guardando il sole.

AUTO PILOT SKILL: Regolazione dell'abilità dei piloti controllati dal computer.

TARGET SIZE: Per regolare la precisione delle mitragliatrici.

OPINIONE

Avrete capito, leggendo la recensione, che ci troviamo di fronte a un titolo assolutamente strepitoso. I pregi di Flying Corps sono tanti, a cominciare dalla favolosa grafica, veramente notevole.
L'accuratezza della simulazione è eccezionale, la cura dei particolari quasi maniacale; non posso che fare i complimenti ai programmatori. E' molto apprezzabile la possibilità di scegliere il numero di variabili che influenzano il modello di volo, volendo si può far finta di volare con una specie di arcade. La giocabilità si attesta su valori elevati, Flying Corps si rivela essere anche molto divertente e appassionante oltre che curato.
Vi chiederete allora, come mai Flying Corps non abbia meritato il riconoscimento "PC Game Classico". Questo è presto spiegato: la particolare ambientazione storica, comporta alcune necessarie limitazioni agli accessori degli aerei quali radar, missili e altre diavolerie elettroniche. Con questo, risulta molto difficile orientarsi sopra i territori d'oltralpe, quindi dovrete spendere parecchio tempo per studiare le varie mappe e ricordarvi i vari riferimenti geografici. Se a questo aggiungiamo una elevata difficoltà simulativa (nel caso attiviate tutte le variabili), ci accorgiamo che questo è un titolo che soltanto gli appassionati potranno apprezzare in ogni più piccola sfumatura. In ogni caso io lo consiglio a tutti, ognuno di voi potrà trovare la propria configurazione ideale e passare ore e ore cercando di battere il record del Barone Rosso.

Visuale esterna dell'F-22 in volo sulle Ande, in lontananza potete vedere come il dettaglio non sia elevato.

La schermata di selezione della campagna, in alto c'è la mappa delle operazioni e in basso c'è la relativa descrizione.

JETFIGHTER III

"Nascosto dalle tenebre della notte, l'F-15 Eagle si lanciò in una stretta virata. Il Maggiore Salvadore tirò con forza la barra verso di sé e riportò l'aereo parallelo all'altopiano andino che stava sorvolando. Inclinò poi il muso del suo velivolo di 90 gradi, puntando verso il suolo. Dette una rapida occhiata e disse tra sé: Maledizione, ce l'ho ancora dietro".

a cura di Stefano Gradi

Inizia così il racconto introduttivo a Jetfighter 3, un nuovo simulatore di volo prodotto dai Mission Studios. Mi ricordo che in occasione del reportage sull'ECTS e sull'E3 dell'anno scorso, se ne era parlato molto, le foto giunte qui in Italia fecero rimanere estasiata metà redazione e in particolare una personcina che adesso porta i capelli corti.

Vi ricordate di un certo Fabio "ADO" Ferrario, ora milite (a proposito, tra poco tornerà tra noi, per lui è quasi finita)? Dovete sapere che lui è l'unico componente della redazione che (oltre a me naturalmente) apprezza a fondo i simulatori di volo (suvvia non diciamo eresie, Davide e io non è che li odiamo... NdBDM).

Per questo motivo, nacque una disputa su chi avesse dovuto scrivere la recensione di questo titolo (escludendo qualsiasi interferenza proveniente dall'alto), dopo una discussione durata un pomeriggio intero e risoltasi con il lancio di una monetina, lui ebbe la meglio (vi ricordo che allora il gioco era dato per imminente). Ora, per evidenti motivi, il caro ADO non può fare assolutamente nulla e quindi, tra mille sberleffi e risate di scherno, mi accingo a esaminare questo titolo lungamente atteso.

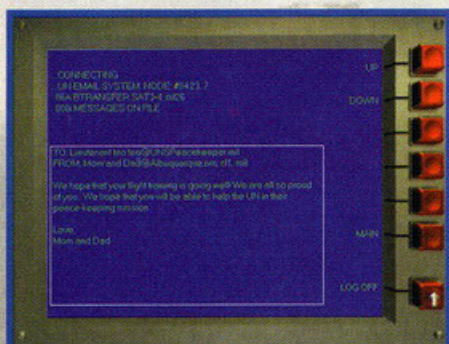
Penso abbiate notato che la maggior parte dei simulatori di volo usciti negli ultimi mesi vi pone ai comandi di un F-22, il miglior caccia americano attualmente disponibile, un aereo capace di lottare alla pari con l'europeo Eurofighter 2000 e con il russo Su-27 Flanker.

Jetfighter prosegue questo filone dandovi, però, la possibilità di pilotare anche un F/A18 Hornet. Ogni recensione che si rispetti dovrebbe comprendere anche un riassunto della trama, o quantomeno del background del prodotto trattato, giusto per immergere il giocatore nell'atmosfera di gioco. Bene, vi comunico che io non lo farò perché a me non piace scrivere delle recensioni comuni, a me piace essere fuori dal comune e, soprattutto, anche volendo, non potrei farlo perché, preso dalla smania di volare subito e a ogni costo, ho bellamente saltato quella determinata parte del manuale (totalmente in italiano). Scherzi a parte, la sceneggiatura creata dai programmatori è talmente dettagliata e

La scheda del B-52 (l'aereo, non il cocktail) presa direttamente dall'enciclopedia.

Distruzione in città, peggio di Godzilla.

Aereo che sorvola costiera. La qualità in questo caso è più che buona.

La definizione degli aerei è eccezionale, le texture utilizzate sono veramente belle.

Il vostro terminale, quella che vedete è una e-mail che vi hanno mandato I vostri genitori.

ben sviluppata da non poter essere riassunta in un paio di righe, magari se riesco gli dedicherò un box Zoom-In.
La confezione del gioco è come piace a me: solida, robusta, bella da vedere e, soprattutto, ben rifornita. Vi dico questo perché ho trovato che il manuale sia uno dei migliori mai realizzati (sapete quanto sia importante in un simulatore); pur non essendo particolarmente "corposo" (179 pagine), è strutturato in modo egregio e costituisce una vera e propria guida a Jetfighter 3, accompagnando il giocatore inserendolo gradualmente nei vari aspetti del gioco. Penso proprio che lo utilizzerò come traccia per tutto il resto dell'articolo.

HELP

- Leggetevi bene il manuale prima di affrontare una campagna, precisamente il capitolo intitolato "Addestramento in volo".
- Le 13 lezioni sono strutturate in maniera assolutamente fantastica, non saltatene neanche una.
- Vi consiglio di imparare bene tutti i comandi da tastiera, il loro elevato numero potrebbe complicarvi la vita. In caso di scontri ravvicinati, non è molto comodo dover sfogliare forsennatamente il manuale.

CAPITOLO 1, INSTALLAZIONE.

L'installazione del gioco è semplice e veloce, la quantità di spazio occupato sull'Hard Disk è di circa 27 MB; sono supportate tutte le più comuni schede sonore, ma io vi consiglio caldamente una AWE32 (o la nuovissima AWE64): la qualità della colonna sonora (interamente in formato MIDI) migliora notevolmente.

CAPITOLO 2, INTRODUZIONE E QUICK START.

Contrariamente a quanto vi ho detto poche righe fa, mi sono reso conto che fornirvi un background è quantomai necessario, vedrò di descrivervi il tutto in poche righe. Dunque, siete stati scelti come membri della Forza ad Impiego Immediato (RDF, naturalmente questa sigla corrisponde al nome americano della divisione militare: Rapid Deployment Force). La RDF è un corpo speciale delle Nazioni Unite, operativo a bordo della portaerei di classe Nimitz "U.N.S. Peacekeeper".
Come potete immaginare, sarete impiegati in missioni atte a riportare la pace in alcuni punti "caldi" del mondo, dovrete usare la forza solo se ne sarete costretti, dovrete restituire la libertà ai popoli oppressi ingiustamente.
Come vi dicevo prima, volevo poter volare subito, senza neanche leggere il manuale; grazie all'opzione Flight Practice e al comodo schema riassuntivo dei comandi, non ho avuto molti problemi. Questo è un fattore positivo, anche chi è a digiuno in fatto di simulatori di volo, può entrare subito nel vivo dell'azione.

CAPITOLO 3, LA PORTAEREI.

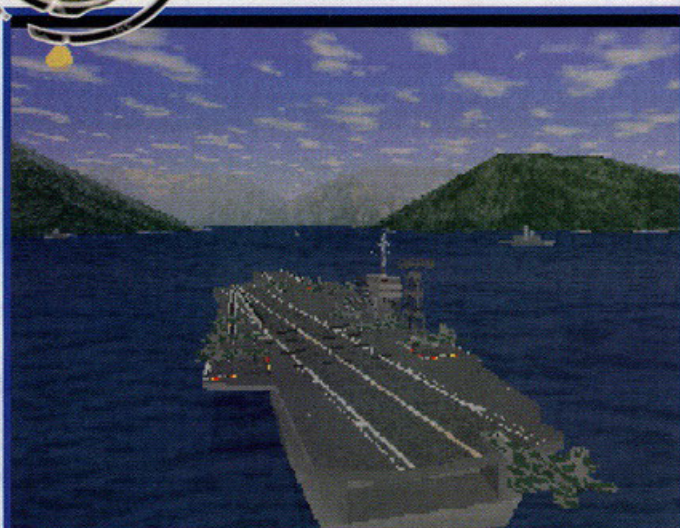
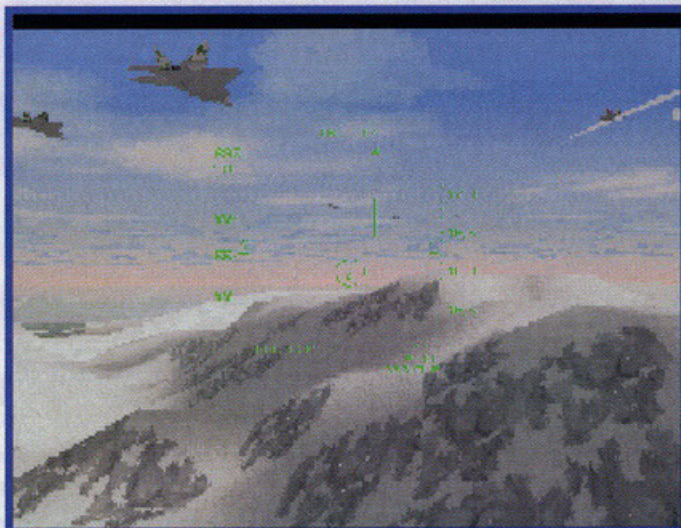
La Peacekeeper sarà quindi la vostra base mobile, quando non volerete, vivrete a bordo di questo colosso dei mari.
Nel gioco, la portaerei ha la funzione di "menù virtuale interattivo" (© 1997, AFC), muoversi tra i reparti corrisponde a navigare in vari sottomenù e selezionando gli oggetti attivi si accede a tutte le funzioni e le opzioni del gioco. I movimenti tra le locazioni e tra un macchinario e l'altro sono animati, dandovi così la sensazione di "passeggiare" virtualmente lungo la nave (chi si stancasse di queste animazioni, può comunque disattivarle in qualsiasi momento).
La portaerei è composta da tre diversi livelli, o deck, sul primo trovano posto la cabina personale, la biblioteca e la tabella degli atterraggi. All'interno della vostra stanzetta trovate tutti i vostri accessori personali come scheda militare, medaglie, personal computer (collegato in rete, da questo potete scaricare i messaggi di posta elettronica e leggerli) e tutti i fascicoli

ALTERNATIVA

F-22 Lightning II (Novalogic): Il simulatore di volo con la grafica più spettacolare mai vista su un PC, peccato per la mancanza di realismo.

EF2000 (Digital Image Design): A mio parere rimane ancora il leader indiscusso nel campo dei simulatori, soprattutto tenendo conto delle due nuove versioni recensite su questo stesso numero.

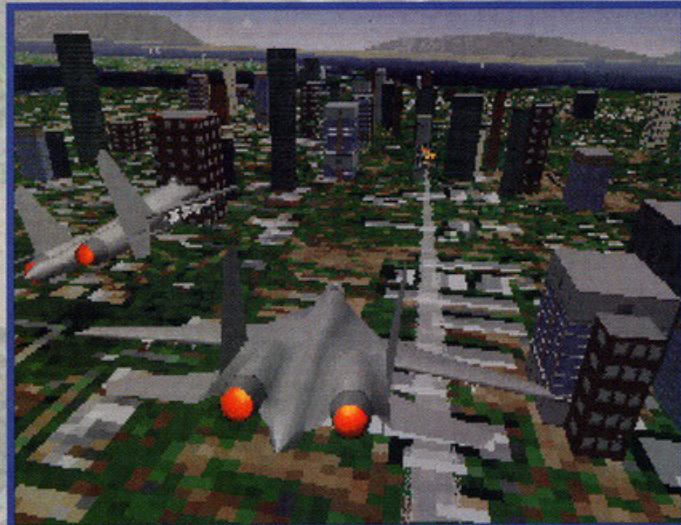
USNF 97 (Electronic Arts): Non posso ancora esprimermi perché devo ancora scriverne la recensione, considerando il precedente episodio, penso sia più che valido. Vi rimando all'articolo relativo per un confronto diretto.

A spasso tra i grattacieli di Buenos Aires, un bel missile e l'edificio si sbriciola come i crackers.

Una bella veduta della vostra casa semovente, come potete vedere è immensa.

Lassù sui monti, in formazione, pronti per attaccare.

contenenti statistiche che vi riguardano.
Quando avete del tempo libero, potete recarvi in biblioteca ed esaminare la ricchissima enciclopedia militare contente fotografie e informazioni di ogni tipo riguardanti navi, aerei, aeroporti, basi nemiche, armi, mezzi di superficie e tutto quanto possa interessare a un valido e coraggioso pilota di caccia. Nello stesso locale, trovate ogni giorno un bel quotidiano riportante tutte le ultime notizie che si rivela essere molto utile durante lo svolgimento delle campagne.
Sulla tabella degli atterraggi, vedete appese tutte le statistiche riguardanti le missioni che avete portato a termine, con i relativi punteggi che vi sono stati assegnati dai vostri superiori. Il ponte numero due è il centro tecnologico della nave, qui potete ottenere tutte le informazioni necessarie per affrontare una missione. All'interno della sala Operations, trovate diversi terminali dai quali potete configurare le opzioni di gioco e scegliere la modalità preferita. Free Flight vi permette di definire le condizioni ambientali e geografiche di un volo libero, completamente senza nemici che vi infastidiscano, voi e il cielo, nessun'altro. Instant Mission, invece, vi consente di affrontare una missione singola scelta a caso tra le decine che compongono le campagne, tra alcune missioni di pratica di volo e tra altre di allenamento ai duelli.
Se avete voglia di impegnarvi in una grande avventura, dovete allora scegliere una delle due campagne disponibili: Cuban Drug Interdiction (interdizione alla droga cubana) e Argentina-Chile War (guerra tra Argentina e Cile). Ogni missione è legata alla successiva da una trama sufficientemente interessante, effettivamente si ha la sensazione di seguire un filo conduttore.
Facendo un rapido e approssimativo calcolo del numero totale di missioni, direi che siamo molto vicini al centinaio, forse qualcuna in meno; un discreto numero che vi impegnerà a lungo.
La Briefing Room fornisce informazioni dettagliatissime sulla missione selezionata, una visita è quindi d'obbligo per poter conoscere gli obiettivi, i waypoint e il tipo di accoglienza che vi riserveranno gli avversari.
Sempre sullo stesso livello troviamo un'altra stanza, la Debriefing Room; al ritorno dopo ogni volo, vi verranno elencate le vostre prestazioni e le conseguenze che queste hanno provocato al corso della guerra.
L'ultimo piano della Peacekeeper è un vero e proprio Hangar nel quale potete armare il vostro aereo e abbellirlo con particolari decalcomanie che potete anche disegnare ex-novo. Le armi disponibili sono quelle classiche per i combattimenti aria-aria e per gli attacchi al suolo; oltre alla consueta mitragliatrice frontale, potrete disporre di Sidewinder, AMRAAM, Maverick e di bombe Mk82 e Mk84.
Quando finalmente sarete pronti per decollare, fate un fischio e partite.

CAPITOLO 4, L'AEREO IN VOLO.

Oh la la, la la! Finalmente ce l'avete fatta a sedervi su quel benedetto seggiolino eiettabile, non vi resta che studiare per un attimo i comandi e la strumentazione e siete pronti al decollo.

Una prima ricognizione su una centrale nucleare, alla seconda passata la faremo saltare.

Il vostro wingman vi fa compagnia e vi tiene d'occhio l'aereo quando scendete a fare la spesa.

Eccomi quindi giunto al momento della valutazione di questo nuovo simulatore di volo; l'operazione si è rivelata più ardua del previsto, tra poco capirete perché. Come già avrete capito, sono rimasto molto soddisfatto dalla confezione e dalla qualità del manuale, anche l'introduzione animata è ben realizzata: il video iniziale e tutti le altre sequenze sparse qua e là nel gioco sono di pregevole fattura. Il gioco è divertente, appassionante e coinvolgente; a mio parere la giocabilità si attesta su livelli molto alti. Se ben vi ricordate, quando recensisco un simulatore, di solito punto molto l'attenzione al livello di realismo presente. In questo caso direi che ci troviamo di fronte a un mix tra ricerca della realtà e ricerca del piacere di giocare con un videogioco. Mi spiego meglio: non ci troviamo di fronte a un nuovo EF2000 e nemmeno a un altro F-22 Lightning II; il modello di volo non è esasperatamente realistico, pur non cadendo nella mancanza di leggi fisiche. Alla fin della fiera: è una buona via di mezzo che sembra fatta apposta per coloro che si sono avvicinati al mondo dei simulatori di volo con F-22 Lightning II e ora vogliono qualcosa di più approfondito. Il menù animato è molto spettacolare e ben realizzato, uno dei migliori visti finora. Veniamo ora alla parte che più interessa la maggior parte dei videogiocatori: la grafica e relativa fluidità. Dalle foto potete vedere voi stessi quanto il territorio sia particolareggiato: le città sono ultra-definite, tanto da poter volare tra i grattacieli, le zone disabitate sono completamente ricoperte da texture ben definite. Il cielo e il mare sono resi abbastanza bene, avvicinandosi alle zone costiere, è possibile vedere l'infrangersi dell'acqua contro la roccia. A mio parere, però, la qualità complessiva è inferiore a quella di F-22, soprattutto perché, avvicinandosi ai poligoni, ci si accorge che i pixel sono esageratamente grossi.
Siamo così arrivati a parlare del neo più grosso di tutto il gioco: la sua lentezza. Io ho provato il gioco sul mio computer, un Pentium 200 con 512k di cache, chipset 430HX, 32MB di RAM, CD-ROM 12x, Matrox Mystique e AWE32; bene, sappiate che al massimo del dettaglio, Jetfighter 3 inizia a scattare dalla risoluzione di 640x400 pixel, a 640x480 risulta quasi ingiocabile. Le prestazioni migliorano notevolmente se si disattivano le nuvole e le ombre e si riduce la visibilità, capite però che così facendo il gioco perde buona parte del suo fascino.
Ora, visto che mi rifiuto di giocare in bassa risoluzione con un sistema come il mio, mi sono dovuto adattare a un livello di dettaglio intermedio e questo mi ha fatto arrabbiare non poco; se penso che poche altre persone, in questo momento, posseggono un computer più potente, mi rendo conto che l'engine grafico non è assolutamente valido, ci sono giochi come il pluri-citato F-22, come Flying Corps, come il vecchio EF2000 che offrono dettagli anche maggiori e girano fluidamente a partire da un Pentium 133. Non capacitandomi di questo fatto, ho provato a testare il gioco anche sul Pentium 133 redazionale e mi sono accorto che le prestazioni erano molto simili, quindi potrebbe esserci un problema relativo all'allocazione in memoria dello scenario, visto che durante le fasi di volo gli accessi al disco rigido sono molto frequenti. La parte relativa al sonoro è invece ben realizzata, pur non essendo eccezionale.
La longevità è garantita dall'elevatissimo numero di missioni disponibili, anche giocando giorno e notte, impiegherete molto tempo prima di arrivare alla conclusione, tenendo anche presente che su Internet, al sito dei Mission Studios (http://www.missionstudios.com), sono disponibili nuove missioni ogni settimana. Peccato quindi per il motore grafico, mi dispiace veramente, Jetfighter 3 aveva tutte le carte in regola per affermarsi come uno dei migliori simulatori di volo, invece si deve accontentare di restare nella media. Con questo non voglio dire che non sia un prodotto valido, anzi, vi volevo solo avvisare, compratelo solo se avete un sistema potente.

Devo dire che dall'alto i due aerei sono affascinanti!

La pista d'atterraggio è in vista, non resta che iniziare la procedura regolamentare.

Il vostro aereo, essendo dell'ultima generazione, è dotato di tutti quei bellissimi ammennicoli che facilitano non poco la vita di un pilota dei giorni nostri rispetto agli Assi della Prima Guerra Mondiale. Radar, sistemi di puntamento al laser e a infrarossi, contromisure elettroniche, navigazione automatica, Head-Up Display ultra dettagliati stanno aspettando solo voi; seguendo le istruzioni del manuale sarete capaci di dominarli dopo tredici intense lezioni.
Le missioni possono avere svariati obiettivi, può capitare che dobbiate eliminare squadriglie di caccia nemici, distruggere edifici e postazioni strategicamente rilevanti, scortare aerei passeggeri o sorvolare particolari settori dei territori interessati (che ricordo essere Caraibi, Argentina e Cile).
Come ogni buon simulatore che si rispetti, Jetfighter 3 non vi manda allo sbaraglio da soli, sarete quasi sempre accompagnati da fedeli compagni di squadra che potrete dirigere con semplici ma efficaci comandi. Ogni accessorio che attivate e ogni comando che impartite viene descritto da una simpatica voce computerizzata che, assieme a musica e SFX vari, compone la parte sonora del gioco.
Il mondo intorno e sotto di voi e raffigurato con grafica tridimensionale ricoperta da texture e abbellita con alcune tra le più comuni tecniche come shading e light sourcing. Le definizioni disponibili sono quattro: 320x200, 640x350, 640x400 e 640x480; molto probabilmente saranno in pochi a poter usufruire della seconda opzione, noi, per esempio, non abbiamo trovato nessuna scheda grafica che la supportasse (poco male, ritengo sia abbastanza inutile). Le visuali selezionabili sono praticamente infinite dato che per quelle interne si usufruisce della cabina virtuale e quelle esterne non hanno limitazioni in quanto a punti di vista. Il livello di dettaglio è liberamente customizzabile (che bello usare gli inglesismi!), meno male perché dubito che ci siano parecchie persone tra di voi che riusciranno a giocare con tutto attivato e con la massima definizione, comunque lascio questo discorso al commento.

CAPITOLO5, CONCLUSIONE.

Il manuale (per quanto riguarda gli argomenti interessanti ai fini della recensione) è giunto alla fine, io anche e quindi vi rimando al commento per avere una valutazione completa e quindi poter decidere se comprare o no Jetfighter 3. Mi raccomando leggete quella colonnina che di solito è gialla con attenzione, tenete ben presente quello che c'è scritto quando vi troverete davanti alla confezione e dovrete aprire il portafoglio. Keep in touch!

RAM MINIMA: 8 MB

Pentium 90Mhz

SVGA 1 MB RAM

Sound Blaster e compatibili

Mouse, Joystick, Tastiera

Raccomandato CD-ROM 4x, Pentium 166Mhz, 16MB RAM

CTO

Mi hanno detto che dietro al secondo palazzo a destra c'è un pub spettacolare, magari riesco a trovarlo.

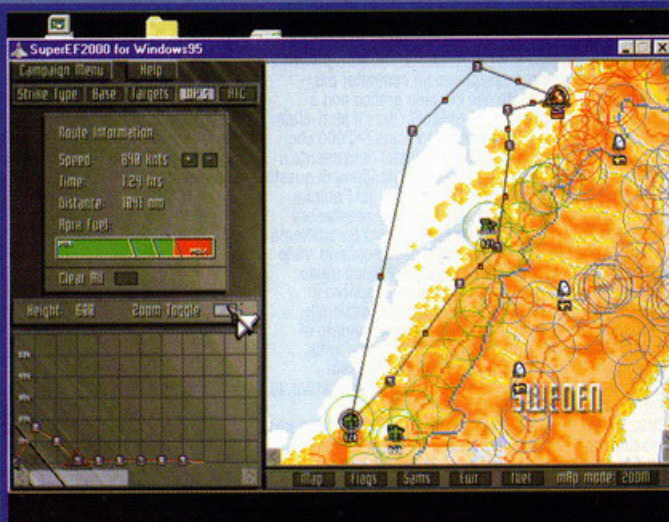
Se vi aspettavate nuovi scenari da SEF2000, verrete delusi. Comunque i paesaggi della Scandinavia rimangono sempre molto spettacolari.

Poteva un gioco che sfrutta l'interfaccia di Windows 95 non supportare un efficiente Help-on Line?

Se un anno fa pensavate che con EF2000, simulatore di volo che definire capolavoro è un eufemismo, si fosse ormai arrivati a livelli qualitativi insuperabili, oggi dovrete ricredervi. Amici lettori aspiranti piloti, il momento da voi tanto atteso è ormai giunto, è arrivato Super EF2000!

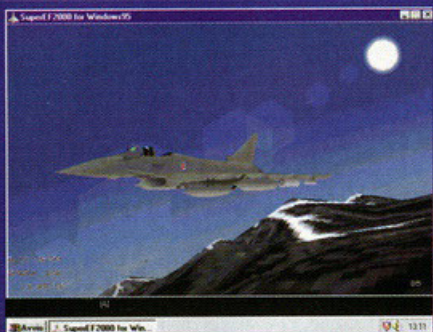
a cura di Davide "Maska" Mascaretti

Non ci vuole un quoziente intellettivo da genio per capire che in questa sede non si parlerà solo di un nuovo prodotto della DID, ma più precisamente di un completo aggiornamento del loro gioco più celebre di questi ultimi tempi (non per niente gli sviluppatori si sono "limitati" ad aggiungere l'appellativo di "super" al titolo di base). Ciò non significa che si tratti di un data-disk o patch che dir si voglia, ma di un vero e proprio prodotto a sé stante. Quindi se non siete in possesso della versione originale di EF2000, non vi si porrà alcun problema. Vediamo allora cosa ci offre questo titolo. La prima cosa che salta all'occhio è l'interfaccia a finestre di Windows 95 (a chi sia sprovvisto di questo sistema operativo, consiglio di leggere il box presente su queste pagine, ne vale la pena...) che offre un utile Help-On Line (forse definirlo utile è un po' esagerato, visto che all'interno della confezione è presente un manuale di epiche proporzioni). Le principali novità si trovano comunque nella strutturazione della campagna. Ora, cimentandosi in essa (che, per di più, può essere modificata secondo il nostro grado di abilità), avremo la possibilità di configurare l'armamento dell'aereo a nostro piacimento e, per di più, gli strateghi provetti potranno pianificare le proprie missioni potendo così scegliere il numero di aerei partecipanti, i loro ruoli, il modello di veicolo, gli obbiettivi, la disposizione dei way-

I combattimenti sono stati modificati in alcuni loro aspetti, così da renderli nettamente più appaganti e, conseguentemente, più impegnativi. Sono state aggiunte, inoltre, nuove visuali esterne come quella "cinematografica" che segue i missili da noi sganciati.

La possibilità di pianificare, durante ogni campagna, le proprie missioni nei minimi particolari non può che fare la felicità degli amanti della strategia (finalmente, ora posso morire in pace...).

F22 (Novalogic): Simulatore di volo nettamente più semplice, ma altrettanto divertente. Tra l'altro tecnicamente riesce ad eguagliare il figliol prodigo della DID.

JetFighter 3 (Mission Studios): Ottimo simulatore di volo, la recensione la trovate su questo stesso numero; peccato perché è un po' lento.

Nella pianificazione delle missioni tenete presente che:
- volare ad alta quota equivale a un basso consumo di carburante;
- volare a bassa quota significa evitare il rilevamento da parte delle postazioni SAM;
- devono esserci sempre almeno due aerei di scorta;
- è molto importante l'ubicazione dei waypoint per un efficiente utilizzo dell'autopilota.

Sotto l'aspetto grafico non è cambiato pressoché nulla rispetto alla versione originale. Nonostante ciò è sempre un piacere veder sfrecciare il nostro aereo nei cieli nordici della Norvegia.

point, l'altitudine di volo e l'orario del take-off. Inoltre, alla fine di ogni missione, potremo avvalerci di una completissima analisi statistica riguardo l'andamento del conflitto. Per quanto riguarda l'azione in volo, abbiamo intelligenza artificiale migliorata, forze neutrali più aggressive, missioni marittime contro navi e incrociatori, sistema di avaria più particolareggiato, comportamento di tutti i tipi di missili migliorato e mitragliatori più facili da usare. Sotto l'aspetto dell'avionica abbiamo JTIDS più efficaci, ovvero con differenziazione per ruolo di ogni aereo visibile (in pratica un aereo di scorta è rappresentato con colore diverso rispetto ad un bombardiere), sistemi di allarme anti-schianto e nuove visuali esterne. Il sistema di comunicazione radio è nettamente più interattivo di come non lo fosse sul gioco originale; inoltre è stata implementata l'opportunità d'impartire l'ordine "running in" ai propri compagni di volo (cioè comunicare al pilota di procedere nell'attacco di un bersaglio a terra). Altre migliorie le si possono trovare nella gestione della modalità multiplayer fino a otto giocatori che, collegati in rete, possono partecipare nella stessa campagna. Infine viene offerta la possibilità di creare battaglie aeree molto appassionanti potendo modificare un buon numero di variabili di gioco.
Insomma non si può certo parlare d'incompletezza, dato che abbiamo un simulatore di volo già di per sé eccezionale a cui è stato aggiunto tutto questo ben di Dio.

16MB

Pentium 75

VGA e SVGA

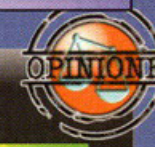
Sound Blaster compatibili

Mouse, tastiera, joystick

Solo Win95

ocean

Tactcom o evolution?

Sfrutto lo spazio rimastomi per chiarire alcuni dettagli riguardo la strategia di mercato utilizzata dalla Ocean per la vendita di questa nuova versione di EF2000. In pratica la software house inglese ha lanciato sul mercato tre pubblicazioni con titoli differenti e mirati a porzioni di pubblico diversi. Mi spiego meglio.
Super EF2000 non è altro che la fusione per ambiente W95 del prodotto originale con il recentissimo data-disk intitolato TACTCOM –Tactical Communications. Infatti quest'ultimo lo si può acquistare anche separatamente ed è utilizzabile solo se si è in possesso di EF2000 "old version". Abbiamo così Super EF2000 per il classico, e meno problematico, sistema MS-DOS. Se questo non bastasse, potete trovare sugli scaffali dei negozi specializzati "EF2000 Evolution", ovvero gioco originale più data-disk nella medesima confezione (inutile dire che questa ultima soluzione è dedicata a coloro i quali non siano in possesso del gioco originale e di Windows95). In pratica "Super" ed "Evolution" sono effettivamente lo stesso gioco. Anzi, se si vuole proprio trovare il pelo nell'uovo, ci si può accorgere che la versione MS-DOS è meno esosa, in merito a requisiti tecnici, della versione a finestre. Infatti provandole entrambe, installate sul medesimo computer, si denota una migliore efficienza nella gestione dell'ambiente tridimensionale quando si gioca ad EF2000 Evolution. Ciò mi porta a valutare quest'ultimo con un voto in percentuale superiore di un punto rispetto a quello che trovate all'interno del box Opinione. Non c'è l' Help-On Line e nemmeno l'interfaccia a finestre? E chissenefrega!?!... Uomo avvisato...

Fantastico! Eccezionale! Grandioso! Superbo! Ora si che abbiamo il simulatore di volo definitivo! Quando uscì il titolo originale e dopo aver giocato campagne dopo campagne, rimasi con una leggera sensazione di amaro in bocca. Sentivo che mancava qualcosa che non riguardava nè grafica, nè sonoro (rimasti, tra l'altro invariati e pur sempre di notevole effetto) e nemmeno la giocabilità. Dove erano le navi? Perchè non potevo armare l'aereo a mio piacimento durante la campagna? Perchè non potevo gestire una missione come volevo? E i DASS funzionavano o non funzionavano? Tanti elementi che al tempo mi fecero storcere il naso, pur mantenendo una certa soddisfazione (EF2000 è sempre EF2000). Ora è arrivata la soluzione a questi problemi con questo simulatore di volo che definirei uno tra i più completi della storia videoludica. Vogliamo proprio fare gli eterni insoddisfatti? Non ci sono altri scenari? Beh, a quanto pare, non si può avere tutto dalla vita (forse, per questo dovremo aspettare un Ultra EF2000 Delux -Gold Edition- ...).

Ormai è una vera e propria moda quella di indicare le nuove versioni di videogiochi già visti con il numero dell'anno corrispondente. Ma cambia davvero qualcosa, oppure no?

di Stefano Gradi

All'inizio di ogni anno si dice: "Anno nuovo, vita nuova". Se capita qualcosa a capodanno, si dice che continuerà per tutto l'anno (Per esempio "Due di picche a capodanno, due di picche tutto l'anno"; spero per Karim che questo non si avveri per il quinto anno consecutivo); esistono decine di detti come questi, tutti siamo liberi di crederci o meno, l'importante è non smettere mai di migliorarsi, di innovarsi e di sperimentare nuove vie.
Sembra però che l'Electronic Arts non la pensi come me, visto che ha deciso di pubblicare U.S. Navy Fighters '97 (per chi non lo sapesse, seguito di U.S. Navy Fighters, simulatore di volo pubblicato per la prima volta circa due anni fa), titolo praticamente identico all'originale. USNF '97 include il vecchio USNF, l'expansion disc Marine Fighters e la nuova campagna del Vietnam, oltre a qualche miglioramento qua e là. Già che ci siamo, vi dico che USNF '97 vi permette di affrontare tre differenti campagne: Ucraina 1997, Isole Kurili 1997 e Vietnam 1972. A seconda di quale deciderete di affrontare, avrete a disposizione aerei diversi, vediamoli in dettaglio:
1) Ucraina – F-14 Tomcat, F/A 18D Hornet, Su-33 Flanker-D, A-7E Corsair II.
2) Isole Kurili – Av-8B Harrier II, Sea Harrier FRS.Mk 2, Yak-141 Freestyle-A, AC-130U Spectre.
3) Vietnam – F-4B, F-4 J, F-8J, MiG-17, MiG-21F.
Tutte le missioni sono legate tra loro da una trama ben sviluppata, numerosi filmati di intermezzo vi aggiornano sull'andamento della guerra e vi forniscono preziose informazioni circa gli obiettivi

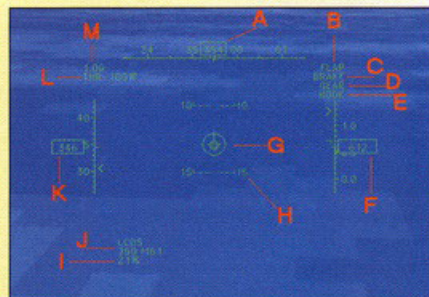
Fotogramma tratto dall'introduzione, è inquadrato un AV8/B Harrier mentre sta atterrando in verticale. Assolutamente spettacolare.

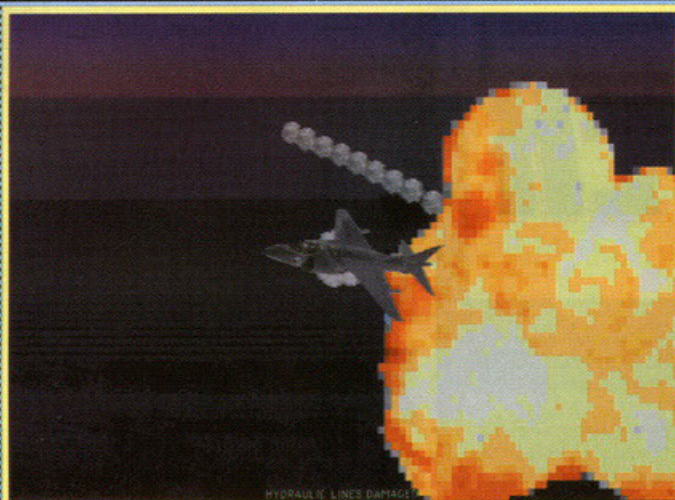
Scheda tecnica di un SU-33 Flanker-D, per ogni velivolo trovate anche un modello in tre dimensioni osservabile da qualsiasi angolazione.

Questa bella cittadina nasconde una centrale nucleare che deve essere necessariamente distrutta, spero di trovarla in fretta, altrimenti scendo a chiedere.

Notate i filini bianchi alle estremità delle ali? Sono i "vortici" che create con manovre come questa.

Ma quello della mia macchina e' diverso!

ZOOM IN

Che cosa, vi starete chiedendo? Ma naturalmente il cockpit, il cruscotto, o meglio l'HUD (Head-Up Display); quel coso a cristalli liquidi che vi fornisce preziose informazioni, quali? Vediamole in dettaglio:

A: Heading. Indicatore di direzione, praticamente una bussola.
B: Indicatore dei Flap. Se è acceso, vuol dire che sono estesi.
C: Brake. Se vedete questa scritta, avete attivato gli aerofreni.
D: Gear. Prima di ogni atterraggio vi conviene leggere queste quattro lettere, indicano il carrello.
E: Hook. No, non'è Capitan Uncino, è il gancio d'arresto.
F: Altimetro. Non sapete cos'è? Asini.
G: Indicatore di rotta. Mirino.
H: Indicatore di beccheggio. Vi dice se state salendo o scendendo e con quale inclinazione.
I: Percentuale indicante la probabilità di colpire il bersaglio selezionato.
J: Arma selezionata con relativa disponibilità.
K: Velocità effettiva espressa in nodi.
L: Throttle. Indica la potenza dei motori.
M: G-Meter. Indica l'accelerazione a cui è sottoposto l'aereo.

Oops, lì dietro deve esserci qualcuno un po' arrabbiato, meglio levarsi di torno.

Dunque, al centro vedete il vostro bersaglio che sta sparando a quell'altro aereo. La prima finestra in alto a sinistra mostra il proprio obiettivo, quella in alto a destra visualizza la vista frontale del vostro aereo, in basso a destra vedete il radar e in basso a sinistra la lista dei waypoint.

e il comportamento degli avversari.
Se non avete voglia di affrontare una campagna, potete decidere di gettarvi nella mischia subito, senza dover preoccuparvi delle conseguenze; per far questo dovete scegliere l'opzione Single Mission che vi mette a disposizione tutte le missioni delle tre guerre più quelle che avete eventualmente creato con il Mission Editor.
Sì, una delle peculiarità di USNF '97 è proprio il Mission Editor che vi permette di creare nuove missioni in due modi diversi: Quick e Pro. In modalità Quick, dovete soltanto determinare il numero e l'abilità degli aerei impiegati oltre che lo scenario. Per creare una missione Pro, invece, dovrete spendere un po' più di tempo per collocare i waypoint, gli edifici, gli obiettivi, il numero dei nemici e così via. La grafica è in alta risoluzione e si va da un minimo di 640x480 pixel fino a un massimo di 1024x768 pixel. Tutti i mezzi e gli edifici sono ricoperti di texture, così come cielo e oceano; stranamente questo non vale per tutto il territorio, che appare dettagliato soltanto vicino alle coste. Il sonoro è uno dei punti di forza di USNF '97, una gran quantità di dialoghi digitalizzati tra voi e il vostro wingman aggiungono la giusta atmosfera a ogni battaglia che è condita da adeguati effetti sonori. Importante sottolineare la presenza (come in tutti i titoli della Jane's) di una completa enciclopedia contenente le schede tecniche di tutti i mezzi presenti nel gioco. Bene, siamo arrivati alla fine e quindi potete leggervi il commento. Yep!

HELP

- Iniziate scegliendo la campagna in Ucraina: all'inizio ci sono una decina di missioni di allenamento molto utili; e poi è anche la più facile.
- Imparate a usare le finestre aggiuntive, vi forniscono un sacco di informazioni.
- Cercate di tenere il radar spento il più possibile e disattivate le comunicazioni via radio se volete evitare di essere scoperti mentre sorvolate punti "caldi".
- L'aereo migliore per i duelli aria-aria è l'F-14, i più versatili sono l'F-22 e l'F/A 18.

SPECS

RAM minima: 16 MB

CPU: Pentium 90Mhz

VIDEO: SVGA 640*480/800*600/1024*768 (Usa le DirectX 3)

AUDIO: Sound Blaster e compatibili

CONTROLLI: Mouse, Joystick, Tastiera

NOTE: Raccomandato CD-ROM 4x, Pentium 133Mhz

SOFTWARE HOUSE:
ALTERNATIVA

F-22 Lightning II (Novalogic):
La migliore grafica mai vista in un simulatore di volo, peccato per lo scarso realismo.

Super EF2000 (Digital Image Design):
La nuova versione, nativa per Windows 95, ha aggiunto quello che mancava al miglior simulatore di sempre.

Jetfighter 3 (Mission Studios):
Lo trovate recensito in queste stesse pagine, buona grafica, ma lentezza paurosa.

A.T.F. (Electronic Arts):
Praticamente lo stesso gioco, sono diverse le campagne e gli aerei da pilotare.

OPINIONE

USNF '97 è un titolo strano da valutare: troppo simile all'originale e, allo stesso tempo, abbastanza valido per essere un nuovo successo. Questo nuovo prodotto Jane's è molto divertente, sembra uno di quei titoli capaci di appassionare anche le persone che di solito storcono il naso di fronte ai simulatori di volo.
Come in occasione di A.T.F., avere a disposizione un gran numero di aerei da pilotare può essere un vantaggio perché si aggiunge varietà alla simulazione, ogni giorno ci si può sedere in un abitacolo diverso e lottare contro nemici di altro tipo. Purtroppo questo si traduce con uno scarso realismo, il modello di volo è praticamente lo stesso per tutti i velivoli, le differenze sostanziali riguardano la potenza, il metodo di controllo e le armi. Per farvi un esempio, vi dico che sono riuscito a fare un loop (giro della morte) con un C-130, il famoso aereo da trasporto quadrimotore a elica...
Per il resto, a parte la grafica non più eccelsa (tenete presente che, a parte qualche piccolo miglioramento, il progetto iniziale risale a circa due anni fa), ci troviamo di fronte a un bel videogioco, un acquisto sicuramente consigliato a chi non possiede la prima versione e i relativi data disc.
In definitiva, USNF '97 è sostanzialmente uguale al precedente, quindi occhio, vi conviene comprare un titolo completo (ai prezzi che tutti conosciamo), soltanto per avere una nuova campagna?

SIM COPTER

Un simulatore di elicottero? Questa proprio mi mancava! Meno male che esiste la Maxis...

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Beh, non che la Maxis non ci avesse abituato bene con le sue stravaganti produzioni: vorrei ricordare solo che tra i suoi prodotti fanno capolino non solo il mitico simulatore cittadino chiamato Sim City, ma anche emulatori societari di formiche, di fattorie, di mondi, di vite alternative, di palazzi o di isole. Insomma, ce n'è per tutti i gusti direi.
Sono sicuro che ognuno di voi (me compreso) abbia almeno una volta sognato di fare un giro in elicottero: i più fortunati ci saranno pure riusciti, ma gli altri avranno soppresso i loro desideri giocando con simulatori come Comanche o LHX. Peccato che questi ultimi fossero dei prodotto prettamente militari.
Di simulatori civili tipo Flight Simulator nemmeno l'ombra. Fino a ora. Adesso difatti avrete il vostro elicottero personale pronto all'uso, ma non aspettatevi certo di poterlo usare per compiere semplici giri turistici in una qualsivoglia città, perché sarebbero solo vane illusioni. Come mai? Semplice.
Avete mai visto quei telefilm americani dove ci si aggira per le strade di New York tenendole sotto controllo mediante un leggero oggetto volante dotato di due pale che girano? Ecco. Grazie a SC non solo potrete schiantarvi contro il più alto grattacielo della città, passare sotto ai ponti della ferrovia o atterrare sopra le vetture posteggiate, ma anche chiamare la polizia per aiutarvi a districare un ingorgo stradale.
Oppure trarre in salvo una donna che sta per buttarsi sotto un treno, magari dopo avere arrestato un pericoloso criminale che cercava di fuggire a tutta velocità in auto. O anche spegnere un incendio, trasportare dei feriti all'ospedale, impartire ordini col megafono,

Comincia la nostra missione. Dopo quel palazzo davanti a noi c'è un esteso ingorgo stradale...

Che ve ne pare dei fari? Li potete puntare ovunque, tranne che addosso a voi stessi...

SPECS

16 MB

Pentium 75

SVGA

Sound Blaster e compatibili

Joy e tastiera

Meglio un lettore CD veloce

ZOOM IN – Quando le pale girano...

Schweitzer 300: E' il primo elicottero a disposizione. E' molto leggero, piccolo e maneggevole, però è lento e non può portare più di due persone. Va bene giusto per iniziare.

Bell 206 Jet Ranger: E' un buon elicottero. Può portare fino a 7 persone ed è ottimo per le procedure di soccorso. La sua grandezza però lo rende un po' troppo lentuccio.

MD 500: E' il classico elicottero che si intravede nei telefilm degli anni ottanta, magari ve lo ricorderete in A-Team o in Magnum P.I. E' un buon elicottero, veloce e capiente.

MD 520N: Anche questo è un elicottero bello famoso. Con l'MD 520N farete grandi cose: è veloce, è leggero e può portare fino a 5 persone. Un buon elicottero.

Bell 212: In assoluto è il più capiente, a scapito però della sua enorme grandezza. E' difatti bello grosso e maneggiarlo non è facile, tanto più che è pure lento.

Augusta A 109A: E' ingombrante, ma è il più veloce. Arriva a portare fino a 8 persone ed è in assoluto il migliore di tutti. La sua leggiadria è fenomenale. Molto buono.

Dauphin 2: E' uno degli elicotteri più usati dei nostri tempi per portare in salvo chi si trova in pericolo. Infatti è veloce e può contenere fino a 13 persone. Utile.

MD Explorer: Non posso dirne gran ché.
Vabbè, è veloce e maneggevole, ma non ha nulla di più dei suoi fratellini minori.
Esteticamente poi è pure "goffo"...

ALTERNATIVA

Sim City 2000 (Maxis): Anche se con Sim Copter non centra molto, è il gioco che più gli si avvicina. Del resto lo conoscerete bene tutti. Se poi siete degli appassionati vi ricordo ancora una volta che potrete crearvi una città per poi volarci all'interno...

HELP

- All'inizio rivestirete i panni del pilota che deve salire sul mezzo. Prima di farlo, entrate nell'Hangar. Potrete così equipaggiare meglio il vostro veicolo.
- Prendere bene le misure è importante, altrimenti rischiereste di cioccare contro qualche muro "nato" al momento: accostatevi il più possibile agli edifici fino a sbatterci contro, così saprete le dimensioni del mezzo. Salvate prima...
- Occhio alle manovre che fate: talvolta volare a bassa quota può togliere punti, come uccidere un civile o passare sotto i ponti.

TEST

Questa è la mappa tridimensionale della città dove stiamo per volare...

Riconoscete quelle strutture? Già, sono le stesse già viste in Sim City 2000. Indovinate...

Ecco qua un po' di casinisti. Se avessi un fucile ... ma ho solo un cannoncino ad acqua!

sfoltire una folla inferocita nel bel mezzo di una protesta di massa. No, non sto scherzando: tutto questo è Sim Copter. Vi faccio un esempio. In una delle missioni da me giocate, proprio mentre stavo sorvolando di giorno una città, mi imbatto in un teppista che viaggia sparato oltre il limite di velocità; mi abbasso e a tutto gas arrivando quasi sopra di lui. Attivo l'altoparlante e gli intimo di fermarsi. Questo non si ferma affatto, anzi. Io lo inseguo, ma a un bel tratto imbocca una strada in salita e per non finire addosso alla collina sono costretto a rallentare e a alzare la quota di volo. Lo perdo.
Mi metto allora a girare un po' in tondo per vedere dove è finito e lo ritrovo vicino alle rotaie del treno, capottato in seguito a un incidente stradale con un'altra vettura. Chiamo subito la polizia e l'ambulanza, mentre con l'imbracatura prendo l'altro conducente ferito e lo porto in ospedale: l'ambulanza mi ha comunicato che impiegherebbe troppo ad arrivare lì e spetta a me portarlo in salvo. Quindi torno sul luogo dell'incidente. I poliziotti hanno fermato il folle guidatore, ma le macchine spatasciate hanno creato un ingorgo. Chiamo i pompieri e nel frattempo, ancora con l'altoparlante, ordino alla folla di disperdersi. Tutto quanto sembra risolversi per il meglio, se non che l'ultimo deficiente che se ne sta andando non si è reso conto di camminare sui binari del treno, con quest'ultimo che sta per arrivargli in fronte. Così mi tocca andargli vicino, calare l'imbracatura e portarlo via, andando a cioccare contro un palo della luce poco distante. Per fortuna tutto bene, però l'elicottero si è danneggiato e dovrò sborsare un po' di soldi per metterlo a posto. Fortunatamente con tutto quello che ho fatto ho preso un bel po' di crediti e i miei SimDollars sono aumentati non di poco. Che ve ne pare? E questo è solo un esempio. Avrete a disposizione 8 elicotteri, la possibilità di importare delle città costruite con Sim City 2000, un cannoncino ad acqua, dei fumogeni, un secchiello per caricare dei liquidi o delle persone, un imbracatura, un megafono, una radio per comunicare, un radar e altre affinità varie per portare a termine ogni missione. Le cose da fare ci saranno, non preoccupatevi, e saranno tante quante le visuali a disposizioni. Il tutto gestito da una semplice interfaccia iconizzata posta all'interno del cockpit del vostro veicolo. Come funziona? Beh, ad esempio c'è il disegno del cannoncino con di fianco un bottone: premetelo e il cannone ad acqua si metterà a sparare a tutto andare! Semplice, no? Okkey, okkey, basta fare quelle facce: ora è tempo di leggersi i vari box e poi l'opinione, sempre che non l'abbiate già fatto...

Un incendio. Sarà il caso di riempire d'acqua il cestello.

OPINIONE

Bello, non c'è che dire. Ma non si merita né una medaglia né un voto clamoroso. Innanzi tutto la grafica: poteva decisamente essere fatta un po' meglio. Vabbene che le variabili da tenere sotto controllo sono tante e gestire tutta una città non è facile, ma a questo punto le risorse richieste sono davvero esose per un gioco del genere. Gli omini poi sono più stilizzati di quelli che facevo io all'asilo e l'effetto della nebbia non è poi 'sto granché, fa solo casino e basta. Il sonoro non è malvagio: le musiche sono molto carine, ma quelle personalizzate sono davvero poche e spesso vi ritroverete ad ascoltare famose marce composte da grandi compositori dei tempi che furono. Gli SFX invece ci sono tutti, per di più parecchio belli da sentire, in particolare il rumore del motore del mezzo in nostro possesso. La concezione di Sim Copter è molto innovativa: mai prima d'ora avevo visto un gioco del genere e come prima prova è da considerarsi ben riuscita. La diversità delle missione è più che sufficiente sebbene le cose da fare bene o male siano sempre quelle, ma è proprio la concezione di gioco e la possibilità di importare delle città costruite con Sim City 2000 che lo rendono accattivante. Insomma, lo giudico come un esperimento migliorabile, che però è capace di conquistare per le sue innovazioni e il suo fascino del "diverso". Chi adora le simulazioni ne andrà matto, di sicuro (eppoi ricordate che è vero che il vostro compito è salvare la gente, ma potreste anche decidere di far ribaltare una macchina e fare il "cattivone" ribaltando la gente che state trasportando con l'imbracatura...).

STARS!

SPECS

4 MB

486DX 33 MHz

SVGA 256 colori

Sound Blaster compatibile

Mouse e tastiera

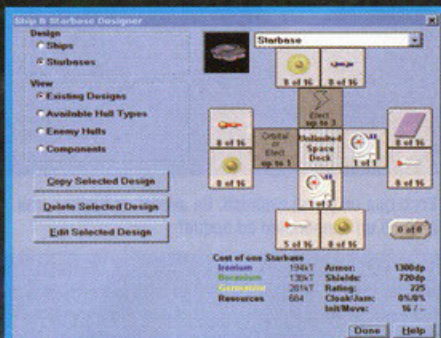
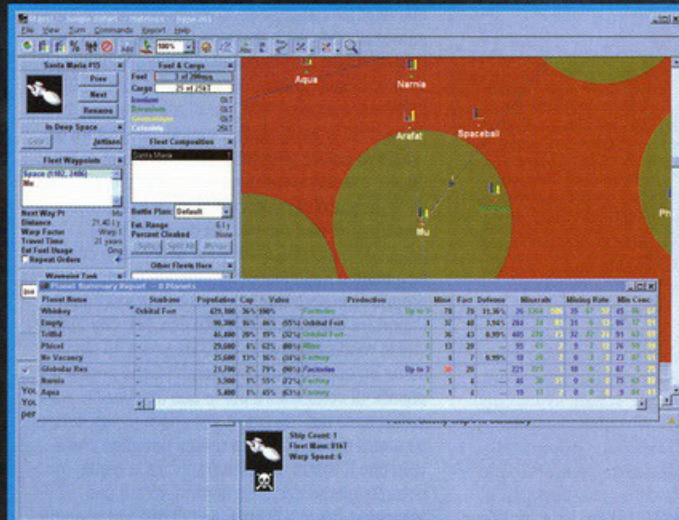
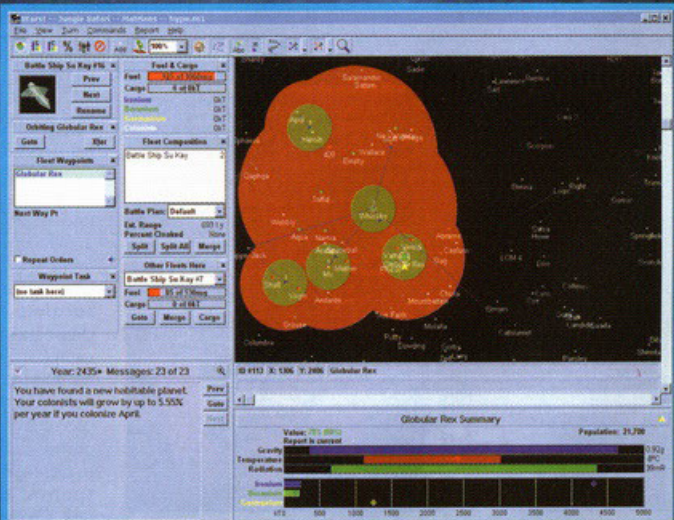
Windows 3.1, Windows 95 o NT; meglio se in 1280 per 1024 pixel

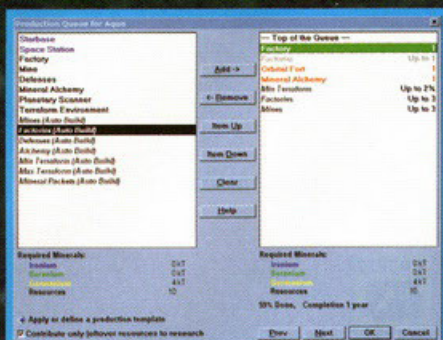
empire INTERACTIVE

Pensate all'universo; ora immaginate di essere delle forme di vita a base di silicio; cosa potreste farne di quell'immensità chiamata cosmo, costituita da innumerevoli quanto immense fornaci stellari? Un negozio di cristalleria!

Una schermata significativa del fatto che sarebbe meglio utilizzare una risoluzione elevata (almeno 1024 per 768 pixel); qui siamo a 1600 per 1200 pixel.

a cura di Andrea "Hype" Simula

Spazio, ultima frontiera... Questi sono i viaggi dell'astronav... ehm, sì sto sbagliando storia, non c'è bisogno che mi massacriate. Quella di questa recensione, invece, è la storia dell'universo conosciuto o che non avremo mai modo di conoscere.
Tempo fa, in una galassia lontana, lontana... no. Anche questa l'hanno già scritta. Insomma non so come iniziare a introdurvi questo gioco, definibile come uno dei più complessi, in termini strategici, fra quelli mai prodotti da una software house, in questo caso la Empire. Pubblicato sul circuito shareware di Internet qualche tempo fa (qualcuno avrà già avuto modo di mettere le mani su un sacco di pianeti e sassi vaganti), Stars!, questo il nome del gioco nel caso qualcuno non leggesse i titoli delle recensioni, è basato su una scelta, una di quelle che cambiano il corso della storia dell'umanità, imprimendone per sempre con l'impronta (la data se volete) i libri e le menti: l'espansione nell'universo. Sulla Terra questa scelta, l'espansione, il voler conoscere ciò che ci circonda anche a costo di enormi sacrifici, è già stata fatta nel 196*, quando è stato lanciato il primo satellite. Per chi non lo sapesse, la nostra espansione sebbene infinitamente lenta, è già in atto: abbiamo mandato più uomini sul nostro satellite, la Luna, sonde di diverso tipo sono lontane qualche miliardo di chilometri da noi, segnali radio sono stati inviati verso ammassi globulari distanti decine di anni luce e così via. Fra poco (qualche decina d'anni) faremo una passeggiata su Marte. Tutto in nome del sapere. E' una scelta.

Questo è il menu di configurazione e creazione delle astronavi. In questo caso è stata realizzata una stazione orbitante.

Altra schermata generale, questa volta completata da un report dedicato ai vari possedimenti (in termini planetari) del giocatore, con tutte le statistiche del caso.

In questa schermata è possibile notare come il gioco può essere organizzato secondo layout differenti, in modo da essere "pratico" a qualsiasi risoluzione.

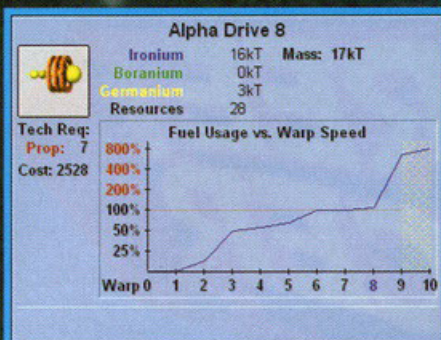
TEST

Il Production Queue serve a realizzare un elenco di task produttivi, come la realizzazione di industrie o vascelli o terraforming, tutto in base alle risorse di cui si dispone.

Ogni volta che viene realizzata una nuova tecnologia o è in fase di progettazione, questa può essere visualizzata per saperne di più. Qui è rappresentato un motore Warp...

Proprio questo, il fatto di poter scegliere un obiettivo nell'evoluzione di una specie vivente, è uno dei fondamenti sui quali si basa Stars!. Inizialmente, scegliendo una qualsiasi delle specie conosciute della nostra galassia (o creandone una nuova), si è in grado di poter prefissare lo scopo della nostra espansione nell'universo di Stars!, uno spazio rimasto indenne dallo scontro galattico fra due superpotenze aliene secoli e secoli prima della specie umana e di altre, gli Sznip (dei crostacei) e i Fermi (dei plasmoidi), che riuscirono a creare un sacco di bellissime armi fantasiose (tipo, che so, un aspiratore di pianeti o uno spazza-galassie) che fecero piazza pulita di molte regioni dell'universo allora conosciuto, ma anche degli stessi creatori di quelli tecnologia. Dopo tutto cosa potevamo aspettarci da dei crostacei...

Torniamo a noi. L'era galattica, quella dell'espansione vera e propria, nel gioco, parte dal 2400 d.C. così da presupporre che, qualunque specie venga presa in considerazione, disponga già delle conoscenze del volo spaziale e le abbia messe in pratica.

L'energia o, se volete, la Forza (così siamo al massimo della banalità per un articolo, caro BDM, non so se potrò spingermi oltre) che permette ad una civiltà di svilupparsi deve essere recuperata attraverso la produzione di tecnologia che viene a sua volta incrementata dalla scienza (o ricerca) sommata all'estrazione di materie prime (quindi grazie allo sfruttamento minerario) che possono essere riassunte in tre elementi o composti principali: Ironio, Boranio e Germanio. Ora, partendo dal presupposto che non so di che minerali si stia parlando, sappiate che questi tre elementi sono la linfa vitale di ogni pianeta.

Il principale obiettivo (oltre a tutti quei parametri che permettono di "sconfiggere" il gioco, fra l'altro variabili, tanto che possiamo dire che Stars! è infinito), dal momento che si dispone di un'astronave per ogni tipo possibile (un mezzo di trasporto, un paio di navi da esplorazione a corto e lungo raggio, una nave di colonizzazione, ecc.), è quello di esplorare lo spazio circostante il nostro sistema stellare originario alla ricerca di pianeti ricchi dei tre minerali principali di cui sopra. Ora, se avete scelto all'inizio del gioco un'universo ampio e con una bassa densità di pianeti, la vostra esplorazione non avrà eclatanti successi. Infatti bisogna tener conto della seconda caratteristica fondamentale per colonizzare un pianeta, ovvero le condizioni ambientali che, in questo caso, sono costituite dalla gravità, dalla temperatura e dalla radioattività. Cosa ne sarebbe dei poveri coloni se dovessero essere spediti su un pianeta stracolmo di Germanio, ma nel quale si squagliano non appena toccano il suolo? Di certo una bella minestra!

E' chiaro quindi che non tutti i pianeti possono essere abitabili, a meno che (ma anche in questo caso, qualche sasso rimarrà disabitato) non si ricorra alla tecnologia del terraforming, in grado di cambiare le condizioni ambientali di un pianeta un po' per volta. Naturalmente per fare questo dovrete disporre di parecchie risorse e nel frattempo i vostri coloni moriranno un po' alla volta, regolati da un efficiente quanto implacabile algoritmo matematico.

E' altrettanto ovvio che, persistendo nella ricerca di nuovi pianeti sfruttabili, prima o poi ci si imbatte in qualche specie aliena, anch'essa alla ricerca di qualcosa o semplicemente di passaggio. Ora, possono accadere due cose quando si incontra un alieno: a) l'alieno vi ignora come se lui fosse il padrone dell'universo e di voi non gli fregasse minimamente, b) l'alieno vi vuole annientare come se lui fosse il padrone dell'universo e di voi non gli fregasse minimamente. In entrambi i casi siete fregati.

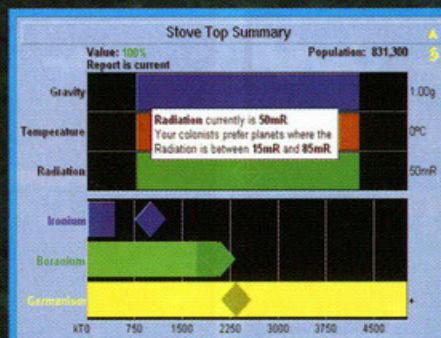
Per poter fronteggiare la necessità di esplorare lo spazio, di costruire nuovi vascelli, di vincere le battaglie, avete bisogno di due cose: la tecnologia e le fabbriche per costruirla. Per questo costruire delle industrie e delle miniere e alzare il contributo (in termini di risorse) riservato alla ricerca scientifica sono solo alcune delle mosse principali da fare inizialmente.

Da qui in poi potrete costruire, stazioni orbitanti per difendere il pianeta, impianti radar per scrutare l'universo circostante, immense astronavi colonizzatrici. Potrete costruire motori per curvare lo spazio e raggiungere mete distanti migliaia di anni luce, procedere a velocità Warp (davvero!) e prendere possesso di nuovi territori inesplorati. Combatterete razze aliene che tenteranno di ostacolare la vostra evoluzione con semplici laser, campi minati o gigantsche corazzate. Tutto dovrà servire al vostro scopo e, qualunque esso sia, vi porterà alla conquista dell'intero universo! Ah, trattatelo bene...

ALTERNATIVA

Outpost (Sierra): fantastico grazie alla grafica e alle animazioni, abbastanza realistico dal punto di scientifico, ma debole sul piano strategico.

HELP

Stars! dispone di un ottimo tutorial interattivo che consiglio a tutti di sfruttare in quanto è uno dei più completi e semplici da seguire finora prodotti. Nel menu principale, dopo l'animazione introduttiva, si deve premere New Game e selezionare Begin Tutorial dal requester.

Porzione del layout di gioco dedicata alle risorse del pianeta e alle sue condizioni ambientali; si può anche visualizzare un help di tipo popup per informazioni aggiuntive.

OPINIONE

83

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Se qualcuno confrontasse il voto globale di questo gioco con quello, identico, di un'altro gioco, noterebbe che in questo caso, la voce grafica o sonoro sono più basse rispetto a quelle del gioco preso come riscontro. L'ottantasette è giustificato da una sola cosa, l'incredibile voglia di restare attaccati allo schermo per vedere cosa accadrà in seguito, durante il successivo turno, dal sapere quale nuova scoperta ci permetterà di sconfiggere una razza aliena o di scorazzare per la galassia senza consumare un litro di carburante. Dalla giocabilità quindi. Sì la grafica c'è, ma poca, anche se bisogna considerare che le icone che rappresentano le varie strutture, le astronavi o le armi, sono ben disegnate; lo stesso discorso può essere fatto per gli effetti sonori e per la musica di sottofondo. Quel che conta è però è la strategia che bisogna mettere in pratica durante ogni turno dell'espansione della nostra civiltà e l'efficienza degli algoritmi matematici che regolano l'universo di Stars!, come nel caso delle condizioni ambientali o degli scontri fra astronavi. Non manca nemmeno qualche cometa che va a scontrarsi con qualche pianeta. C'è da dire che l'83 avrebbe potuto essere un 90 se fossero stati rispettati alcuni particolari, come l'appartenenza dei pianeti visitabili a qualche sistema stellare (magari composto da più pianeti) e non come singole entità del cosmo; oppure la presenza di più materie prime delle quali è costituito realmente l'universo (come ad esempio il carbonio, l'idrogeno, l'ossigeno, il ferro o l'azoto) invece che due o tre elementi fittizzi (effettivamente il Germanio esiste...); o ancora la possibilità di effettuare delle mosse in caso di battaglia. Vabbè accontentiamoci visto che si tratta di un prodotto valido, anche se gli strateghi di tutto il mondo (videogiocatori s'intende) potrebbero storcere il naso. Un ultima nota: avete la possibilità di giocare fino a sedici giocatori contemporaneamente. Contenti?

Dopo l'anteprima propostavi due mesi fa, ecco giungere sugli scaffali dei negozi specializzati questo titolo della Ubi Soft dalle chiare fattezze arcade. Segni particolari: frenesia, simpatia e, perché no, cattiveria.

A cura di Davide "Maska" Mascaretti

Ora come ora il mio attuale stato d'animo mi porterebbe a scrivere tutt'altro che una recensione. Istintivamente racconterei come, per mia inettitudine, abbia ritardato la consegna di questo articolo (il lupo perde il pelo, ma non il vizio...). Ma dato che probabilmente, in questo modo, rischierei di annoiare la maggior parte di voi lettori, giungo alla conclusione che, sicuramente, è meglio fare ciò per cui vengo pagato (al limite se volete proprio deliziarvi con le mie "tesissime" storie, non mi tratterrei dal fissare appuntamenti con chi ne faccia richiesta. Inutile dire che sono ammesse solo coloro appartenenti al gentil sesso... Il lupo perde il pelo, ma non il vizio, parte II). Iniziamo quindi a parlare di Street Racer, arcade automobilistico non propriamente realistico. Probabilmente qualcuno di voi avrà già sentito parlare da molto tempo di questo titolo. In effetti risale a circa due anni fa; allora però solo i possessori di quella console che di nome fa Super Nintendo, poterono suggellarsi con il prodotto in questione. Come mai ci hanno messo così tanto per sfornare una versione per PC? (personalmente, se non avessi avuto modo di provarla, avrei continuato a non considerarla così indispensabile). La ragione del ritardo è da ricercare nel consistente numero di migliorie che gli sviluppatori della Vivid Image, una volta acquisiti i diritti del titolo, hanno voluto implementare sul concetto di base.

Questa immagine è tratta dalla sequenza introduttiva dove un povero coniglio viene ripetutamente investito dai concorrenti.

Abbiamo, così, sempre una corsa di automobili super-attrezzate dove differenti concorrenti (ognuno con proprie caratteristiche) dalle evidenti peculiarità "cartoonistiche" si sfideranno su svariate piste con lo scopo di raggiungere l'ambito podio senza, per questo, rispettare i canonici principi di sportività. Infatti non si può certo dire che in Street Racer il "fair play" sia di casa, anzi... qui tutto è lecito. Ognuno dei contendenti al podio utilizzerà qualsiasi mezzo pur di danneggiare o meglio eliminare, piloti e macchine avversarie.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2 66Mhz
VIDEO	VGA
AUDIO	Sound Blaster compatibile
CONTROLLI	gamepad (consigliato), tastiera, joystick
NOTE	Pentium raccomandato per l'alta risoluzione.
SOFTWARE HOUSE	Ubi Soft

Sparse per le piste si trovano un sacco di oggetti come cura ferite, bombe e turbo bonus.

La grafica è veramente veloce e caratterizzata da un parallasse d'effetto.

TEST

Ecco un esempio di split screen per quattro giocatori. Efficiente, non c'è che dire.

Helmut si rivela uno dei personaggi migliori: quando apre le ali non ce n'è per nessuno.

Lame rotanti, resistenti speroni, gas lacrimogeni, trombe stordenti, pugni e gomitate sono un esempio di ciò che ci si può aspettare dalla poco cordiale brama di vittoria dei concorrenti.
Prima di ogni partita vi sarà un ricco menù che consentirà di scegliere svariate impostazioni di gioco (e qui si notano le differenze dalla versione SN) tra cui visuali differenti (tridimensionale, come Super Mario Cart, o dall'alto, alla MicroMachine, per intenderci), risoluzioni grafiche (da una dignitosa 320x200 a una sorprendente 640x480), numeri di giocatori (fino a quattro contemporaneamente in uno split screen mai visto prima d'ora), difficoltà di pilotaggio, abilità degli avversari e modalità di gioco (campionati su svariati circuiti o arene alla Destruction Derby).
In caso si decida di cimentarsi in classici Gran Premi, si avrà la possibilità di gareggiare in campionati sempre più difficili su un totale di 28 circuiti (25 normali più 3 piste segrete). Non manca, tra l'altro, l'opzione custom che permette di gareggiare sui circuiti preferiti dal giocatore fra tutte quelle disponibili.

ALTERNATIVA

Speed Rage (Telstar): Gioco di gare in cui si possono pilotare Dune Buggy o Motoscafi nella classica impostazione arcade. Molto simile a Street Racer soprattutto per la possibilità di utilizzo di armi.
World Rally Fever (Ocean): Altrettanto arcade quanto divertente e, probabilmente, più longevo del titolo della Ubi Soft.

HELP

- Durante tutte le gare vi capiterà di agganciare bombe ad orologeria solitamente sparse sui circuiti; disfatevene al più presto lanciandole addosso agli avversari.
- Saltare si rivela molto utile soprattutto nei circuiti su terriccio o spiagge.
- Usate i turbo solo nei rettilinei; ricordate che ad ogni completato corrisponde un turbo regalato.
- Nella maggior parte dei circuiti si trovano utilissime scorciatoie (a voi il compito di scovarle).

OPINIONE

83

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Tempo fa giocai Street Racer su Super Nes e mi lasciò veramente soddisfatto. Allora questo gioco era il rivale incontrastato del mitico Super Mario Kart e, devo dire, che non posso evitare di tenere in considerazione la sua sorprendente giocabilità nella stesura di questo box. Quando ho avuto tra le mani, per la prima volta, il titolo preso in esame, ho manifestato una certa perplessità. Dopo qualche partita la mia diffidenza si è però tramutata in pieno entusiasmo. Street Racer per PC è leggermente superiore alla versione originale su cartuccia. Dico questo non solo perché vi si possono trovare elementi aggiunti, come la visuale dall'alto (tra l'altro per niente esaltante), ma perché quello che è stato mantenuto concettualmente invariato è qualitativamente migliore. Graficamente il gioco è caratterizzato, oltre che da una piacevole varietà, anche da una velocità sorprendente. Tra l'altro la possibilità di modificare risoluzione grafica e ampiezza dello schermo di gioco, permette anche ai possessori di un 486 di ottenere più che soddisfacenti risultati senza perdersi nulla del gioco. Per quanto riguarda il sonoro, esso consiste in musiche veramente azzeccate e ben eseguite ed effetti sonori più che discreti. Arriviamo quindi a parlare della giocabilità. Qui siamo su livelli eccezionali solo quando si tratta di gareggiare sulle piste dei vari Gran Premi (inoltre il divertimento sale alle stelle in modalità multiplayer) dove la frenesia dell'azione è ciò che più colpisce; il punto dolente lo si trova nelle partite all'interno delle arene, infatti per la loro scarsa profondità di gioco, a lungo andare, risultano piuttosto monotone (consideratele comunque un optional, il vero gioco sta nei campionati). Insomma questo prodotto non deluderà gli amanti del genere, gli altri possono tranquillamente farci un pensierino. Anche il multiplayer con lo split-screen si è rivelato più che discreto… giocare in quattro su un solo PC non è mica poco!

ZOOM IN

Dick Dasterdly insegna...

HODJA: Vecchio maghetto mediorentale. Ha la capacità di levitare col suo tappeto magico. Usa un campo di forza per allontanare gli avversari.

FRANK: Di cognome fa Einstain, controlla spaventosi fantasmi e adopera ali di pipistrello per attaccare i guastafeste.

SUZULU: Dall'africa con furore; questo energumeno usa la potenza del suo sperone a forma di corno di rinoceronte.

BIFF: Cattivo, rozzo e maleducato, tira mazzate di tutto rispetto e lancia ferri come se fossero missili.

RAPHAEL: Il classico fighetto italiano; guida una Ferrari dal clacson spacca-timpani.

HELMUT: Il Barone rosso versione quattroruote; ogni tanto non disdegna aprire le ali e passare sopra la testa degli altri.

SURF: Bella, affascinante, sexy; sotto il suo dolce viso si nasconde una cattiveria senza eguali. E' solita mandare fuori pista gli avversari utilizzando il suo charme prorompente.

SUMO: Gli amici lo chiamano Honda; folgora tutti con scosse elettriche e sfera cento schiaffi in un secondo.

VERSAILLES

1685

Si chiamava Re Sole per via delle caramelle omonime o perché era notevolmente abbronzato?

a cura di Gianluca Tosca

Mi trovo costretto ad usare spudoratamente le sacre pagine di PC Game per un mio sfogo personale decisamente importante. Non sono ancora riuscito a capire quale sia l'appellativo che il BDM preferisce. Generalmente quando mi rivolgo a lui dico: "mi perdoni, sua Eccellenza, Eminenza illuminata, Sire, Padrone, Maestro, Imperatore, Principe, Duca, Conte, Ammiraglio, Cavaliere, Capitano, Presidente, posso forse avere l'onore di conferire con lei?". Il problema è che quando ho finito mi sono scordato cosa volevo dire e quando lo rammento devo ricominciare la tiritera. Spero che leggendo questo mio sfogo questa spiacevole situazione si risolva e io possa impiegare meno di due ore anche solo per chiedere l'ora al BDM. Trasferiamoci a Versailles il 21 giugno 1685 (l'ora me la sono scordata, scusate) per vivere un giorno molto intenso. Il monarca è il famosissimo Luigi XIV che si è trasferito a palazzo da appena tre anni, ma c'è già qualcuno che lo minaccia. Bontemps, primo valletto di stanza del sovrano, ha trovato un libello dove un folle minaccia la distruzione del palazzo e dei suoi abitanti. Voi prenderete le vesti di Lalende, valletto, e incaricato dal vostro capo dovrete indagare, per scoprire e sventare l'incombente minaccia. Si dà il caso che avrete a disposizione un solo giorno per risolvere il mistero, o sarete responsabili di uno dei maggiori disastri della Storia. Non sarà affatto facile, e ve ne accorgerete dalle prime battute del gioco. Tutti i cortigiani si prodigano per avere i favori del re e ovviamente quelli che non li ottengono non

SPECS

8 MB

486 DX2 66Mhz

SVGA a 256 colori

Sound Blaster

Tastiera e mouse

Consigliato P90, 16 MB RAM, e CD-ROM 4X

Numeri che pacchia

ZOOM IN

- Venticinque ore di gioco dichiarate, e la possibilità di visitare il castello anche come in una gita turistica.
- L'utilizzo della recente tecnologia OMNI 3D, che consentirà una rotazione di trecentosessanta gradi in ogni ambiente della corte e l'opzione per regolare la velocità di scorrimento a seconda del vostro processore.
- Quaranta luoghi da esplorare, tutti 3D High Res.
- Duecento opere d'arte da poter ammirare, che potrete dire ai vostri amici di aver visto dal "vivo".
- Un database che vi consentirà di sapere tutto, ma proprio tutto, sulla corte del Re Sole, tranne forse da quanti peli era costituita la sua barba.
- Quaranta (un numero che ricorre un po') minuti di musica barocca come colonna sonora, composta dall'allora Maestro di Musica del Re Jean Baptiste Lully.

Questo è il nostro capo, massimo rispetto e auguri.

Il cursore v'indicherà i punti d'interazione

Quell'armadio socchiuso non mi convince proprio.

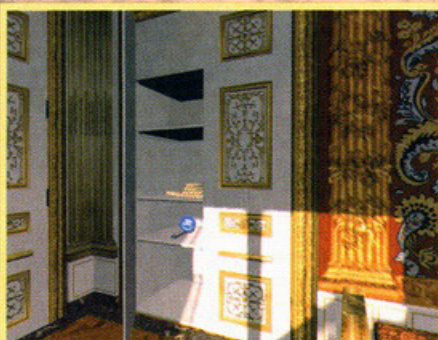
Vi elargirò con immenso piacere qualche trucchetto.
- Uscite dalla stanza e ascoltate il discorso di Mansart e Racine, due artisti di corte. Sempre in questa camera aprite il terzo vaso da destra sotto il quadro "La cena di Emmauss" e prendete la chiave.
- Entrate nella stanza successiva e parlate con Le Brunn, dicendo che cercherete i suoi schizzi.
- Recatevi nella stanza la cui porta è vicino alle finestre e aprite la tenda, ora aprite gli armadi e prendete le forbici ed il documento.
- Tornate nella stanza di prima e potrete accedere ad un'altra porta che vi porterà in soffitta. Qui versate l'inchiostro sul documento e prendetelo. Aprite il baule con le forbici e prendete il foglio, passatelo poi sulla candela.
- Non vi rimane che tornare da Bontemps, che è il vostro superiore, e riferirgli i vostri progressi.

sono troppo felici, essenzialmente perché sono presto destinati a perdere la residenza a Versailles e contemporaneamente una grande fetta del loro prestigio. Infatti durante il gioco scoprirete che molti erano disposti a vivere con il loro seguito in abitazioni molto poco adeguate solo per abitare a corte. Da tutto ciò potete facilmente immaginare le feroci antipatie, le profonde invidie, se non veri e propri odi. Dalle dame agli artisti, tutti vogliono essere i favoriti a tutti i costi. Voi dovrete essere abili ad ascoltare, ottenere l'aiuto dei nobili senza tuttavia rivelare nulla delle minacce, tenendo costantemente informato Bontemps. Visiterete tutto il castello durante i sette momenti più importanti della giornata del monarca. Questi ultimi vengono chiamati Atti e potrete accedere a quello successivo quando avrete terminato tutto ciò che vi era stato commissionato in quello dove vi trovate. Utilizzando un'interfaccia a dir poco elementare e una visione in soggettiva sarete in grado di raccogliere gli oggetti che vi serviranno e di combinarli tra loro, per non parlare della possibilità di ammirare da molto vicino le opere d'arte presenti a Versailles. La maggior parte del gioco consiste nel girare come una trottola per l'immenso castello soprattutto per parlare ed ascoltare. Quasi tutti gli oggetti che troverete saranno di poca utilità così come sono, dovrete per ciò trovare chi di dovere, il quale vi chiederà di fare qualcosa per lui e in cambio potrà esservi d'aiuto nel decifrare altri libelli. Quindi parlate con tutti, proprio con tutti, ma con discrezione. Una doverosa citazione conclusiva va alle librerie contenenti tutte le informazioni sulla corte. Potrete accedervi durante qualsiasi momento della partita e vi forniranno anche informazioni utili anche per continuare nella vostra missione. Dai giardini alle arti, dai cibi alla cronologia, io le definirei decisamente complete. Aggiungo che con questo gioco sarete in grado di dire (mentre provate a rimorchiare), tra i vari "io sono andato di qua, sono andato di la", sono stato in Francia e ho visto Versailles.

Pandora Directive (Access): Molta meno cultura, ma molta più azione e cose da fare.

Realms of Huntig (Gremlin): Esorcizza e riempi di mazzate, trovando il tempo per gli enigmi. Ottimo ibrido dedicato agli appassionati del mistico e dell'azione.

Se quel tavolo non ha nulla, allora io sono un bradipo.

Ora, come il giudice che si appresta a leggere la sentenza, mi accingo a svelarvi le mie impressioni. Perché dovete sapere che prima di scrivere l'opinione io indosso sempre una parrucca bianca, una toga nera, e chiamo a casa mia tutti i miei amici per fargli fare da giuria, avvocati e pubblico. Sono rimasto decisamente colpito da questo prodotto, a parte perché avevo messo la scatola sulla mensola sopra il mio letto e ieri notte è venuta a salutare la mia faccia con un pezzo di muro attaccato, per la grande accuratezza con cui è stato realizzato, anche nei più piccoli dettagli. Purtroppo però non credo si possa definire un gioco vero e proprio, o almeno confrontando la parte didattica con quella giocabile. Sicuramente non si tratta di un banale CD-ROM interattivo sulla corte del Re Sole, ma l'avventura, pur essendo molto lineare e mai noiosa, non è propriamente lontanissima dall'essere solo un incentivo, anche per quelli che solo a sentire la parola storia si coprono di pustole e bubboni e cominciano a delirare, per visitare questa riproduzione virtuale del castello di Versailles. Infatti, nonostante la varietà degli ambienti disponibili, la libertà di movimento è fortemente limitata. Per ogni compito che dovrete svolgere, avrete le possibilità di girare per non più di cinque o sei stanze alla volta e spesso vi capiterà di non poter più tornare nei luoghi che avete visitato in un parte precedente. Salta subito all'occhio anche una discreta facilità del gioco, derivata sia dalla limitatezza degli ambienti accessibili di volta in volta, sia dal fatto che le azioni possibili sono anch'esse poche e gestite dalla CPU. Quando troverete un oggetto sarà il computer che vi indicherà se lo potrete prendere o solo leggere o aprire. Un piccolo baco si trova nella parte grafica. Durante lo scrolling dell'ambiente alcuni oggetti, come il camino di una delle prime stanze, subiscono un lieve deformazione, che va la di là dell'effetto prospettico. Per il resto grafica e soprattutto sonoro sono veramente di alto livello. In conclusione, non aspettatevi che questo eguagli o superi titoloni come Realms of Hunting e simili, tuttavia sappiate che potreste avere per le mani un prodotto dal notevole spessore educativo con molto di più che le solite noiose informazioni da libro di storia, senza dimenticare la piacevole avventura alla ricerca di chi vuole distruggere il castello e chi ci abita.

Infatti beccatevi cosa ho trovato, una chiave e una candela.

Ecco a voi il menu principale per i più colti.

Ci sono proprio pochi particolari anche sui soffitti..

Notate la cura per ogni particolare, e l'espressione da fesso.

TEST

Kyle Reese ce l'ha fatta: è riuscito a distruggere il T800 mandato nel passato per uccidere Sarah Connor, madre del futuro capo della resistenza John Connor. Più avanti negli anni un T800 riprogrammato è stato spedito indietro nel tempo per proteggere John da un nuovo cyborg: il T1000... anche questa volta la missione ha avuto esito positivo. Adesso i tempi sono maturi per tentare di distruggere Skynet, il sistema di difesa computerizzato che, una volta impazzito, ha deciso di sottomettere la razza umana.

a cura di Alberto Falchi

"Finalmente siamo vicini all'agognato traguardo, se tutto va bene entro pochi giorni potremo tenere Skynet per le palle e liberare la razza umana dalla schiavitù delle macchine", questo è più o meno quello che ha detto John Connor, il leader della resistenza. Adesso sta a voi fare in modo che quello che ha detto si avveri: siete infatti stati scelti per sferrare l'attacco finale a quel maledetto computer. All'inizio di ogni missione John vi farà un briefing sull'obiettivo, che può essere la semplice esplorazione di un'area nella quale sono state segnalate anomalie, oppure il furto del progetto di un'arma, e da lì in poi toccherà a voi farvi strada fra i numerosi cyborg, droidi e nemici vari, sino ad arrivare a lui, Skynet in persona, e distruggerlo per poter porre fine alle guerre contro le macchine.

Una volta caricato il gioco, vi trovate subito davanti a un menu che vi permette di scegliere se iniziare una nuova partita, partire da una posizione precedentemente salvata oppure accedere al menu delle opzioni. Quest'ultimo vi porta a un sottomenù attraverso il quale potete modificare la difficoltà del gioco, il livello di dettaglio, la risoluzione (320*200 o 640*480) e infine ridefinire i tasti. Iniziando una nuova partita bisogna poi scegliere se incominciare a giocare normalmente, affrontando così la prima missione, fare una partita in rete (yeah, bella lì!!!), giocare a Future Shock (ma dovete avere l'originale) con la grafica rifatta oppure, se è la prima volta che giocate, attivare un tutorial. In questo caso vi troverete in una città desolata, e la voce di John vi indicherà come muoversi nell'ambiente circostante: imparerete così a correre, saltare, sparare e aprire porte. Detto così

SPECS

8 Mega

486 DX2 66

SVGA (320*200 e 640*480)

Tutte le principali schede + midi

Tastiera, mouse, joystick

Problemi con la Mistyque (funziona, ma ci sono problemi di visualizzazione quando si attiva la mappa)

Virgin Interactive Entertainment

Un terminator di fronte e un robor qua di fianco... che fare?

ALTERNATIVA

DUKE NUKEM 3D (3D Realms):
E chi non conosce lo sparatutto della 3D REALMS? Un must per i fan di Doom e derivati.

FUTURE SHOCK (Virgin):
Il predecessore di Skynet, l'unica grossa differenza tra i due titoli è rappresentata dalla risoluzione grafica (il primo era "320*200 only")

HELP

- Per entrare nella base aprite la porta che si trova sul retro del container e infilatevi dentro.
- Abituatevi a consultare spesso la mappa, dato che spesso, vista la vastità dell'area di gioco, è possibile tralasciare delle locazioni che potrebbero contenere armi e munizioni.
- Caricate Smartdrive se volete evitare di vedere il gioco caricare dal CD ogni pochi secondi.

sembra una cosa piuttosto inutile, ma vi assicuro che con un numero così elevato di tasti da utilizzare una missione di allenamento è proprio quello che ci vuole per prendere confidenza con i comandi. Appena iniziato a giocare, vi troverete sicuramente sperduti: lo scopo della prima missione è quello di esplorare una base nemica, ma prima dovrete trovarla (nel primo livello non è un granché difficile, ma andando avanti con le missioni l'ambiente nel quale ci si muove diventa sempre più vasto, tanto che è facile perdersi), poi dovete capire come fare a entrare, e infine girarla tutta per scoprire cosa nasconde. Fatto questo dovete poi tornare indietro e riprendere la jeep che avete utilizzato per raggiungere la base per poi fuggire: più facile a dirsi che a farsi. Infatti mentre all'"andata" incontrerete solo pochi robot, una volta scoperta la vostra presenza ritornare alla jeep sarà un'impresa davvero ardua, dato che una volta dato l'allarme vi troverete tutta la base alle costole, non parliamo poi della fuga, dato che vi troverete la strada sbarrata da cyborg, droidi, carri armati e mezzi aerei con intenzioni piuttosto ostili. Se poi riuscirete a tornare a casa sani e salvi, potrete riabbracciare il vostro amico John che per ringraziarvi di ciò che avete fatto vi affiderà un'altra missione suicida... che simpatico.

Alla fine del primo livello scoprirete che all'interno della base è celata una bella testata nucleare.

La prima cosa di cui vorrei parlarvi è il motore del gioco, l' XnGINE: a detta dei programmatori avrebbe dovuto permetterci di muoverci in totale libertà in ambienti 3D, interagire con gli oggetti, il tutto con una fluidità eccezionale, e inoltre si sarebbe dovuto adattare a diversi tipi di gioco, dagli sparatutto in soggettiva alle simulazioni automobilistiche... insomma, il sogno di tutti i videogiocatori. Tutto questo è vero: vi trovate immersi in un mondo realizzato in vero 3D (come Quake), potete distruggere gli oggetti che vi si parano davanti, guidare alcuni veicoli, come aerei e automobili, ma c'è qualcosa che non convince. Per esempio il fatto che nonostante tutto sia in vero 3D i muri, se visti di lato, risultano essere piatti, oppure la presenza di alcuni fastidiosi bug che minano seriamente la giocabilità: capita spesso infatti di rimanere incastrati in un'area, come se ci fosse una parete invisibile, oppure di continuare a sparare a un nemico che rimane inchiodato in una zona non potendolo uccidere, dal momento che sembra che i proiettili gli passino attraverso. Inoltre, ma questo mi è capitato una sola volta, può succedere che in un certi punti manchi la strada, come se l'engine si dimenticasse di disegnarla, e quindi non è possibile proseguire se non ricominciando la partita. Insomma, sembra che l'XnGINE 2 non sia stato testato a sufficienza, dato che questi bug si presentano abbastanza spesso.
Ora però non pensate che questo gioco sia da buttare, anzi, volevo solo sottolineare quei difetti particolarmente fastidiosi che non hanno permesso a questo titolo di meritarsi il bollino "consigliato"; engine a parte, infatti, il gioco è davvero notevole: vi muovete in un mondo che riproduce benissimo una megalopoli degradata, che ricorda molto da vicino le città del futuro descritte benissimo nel film Terminator, con abitazioni, bar, discoteche e strade devastate dai bombardamenti. Sotto questo punto di vista direi che siamo allo stesso livello di Duke Nukem, nonostante nel titolo della 3D REALMS ci sia una maggiore interazione con i fondali (i segni dei proiettili sui muri, le orme lasciate per terra...). Ciò che invece è presente in Skynet e manca in tutti gli altri titolo simili è l'atmosfera: ragazzi, vi sembrerà davvero di trovarvi lì, a combattere contro i T800 armati di UZI, sentirete l'adrenalina scorrere nelle vene quando scoprirete che vi rimangono solo pochi proiettili, sobbalzerete sulla sedia quando, girato un angolo, troverete un droide pronto a esplodervi in faccia. Insomma, sarete totalmente presi dal gioco. Per finire vorrei sottolineare un altro elemento che fa notare la qualità del prodotto, e cioè la possibilità di utilizzare l'aereo e la jeep, un'innovazione non da poco, se si pensa che è anche possibile guidare mentre si spara in una direzione diversa: è una cosa difficilissima da fare, a meno che non siate un polipo, ma dimostra pienamente le potenzialità di quell'XnGINE 2 del quale vi ho (s)parlato poche righe sopra.

Guardate i corpi stesi sul pavimento di questa discoteca: ne vedrete molti in giro, soprattutto nelle abitazioni.

Che casino!!!! A sinistra sta esplodendo un droide, nascosto dalle macerie c'è un T800 e in alto possiamo vedere un jet... siamo proprio messi bene!

Ma cosa hanno fatto? Perchè dico io, cosa gli costava testare il gioco un pò più a fondo? Porca miseria, poteva essere un prodotto di tutto rispetto: un'atmosfera grandiosa, una grafica davvero ben realizzata, un sonoro che fa tornare alla memoria il film al quale si ispira, una giocabilità che non ha nulla da invidiare ai vari Quake e Duke Nukem 3D, 17 armi diverse da utilizzare e ben 20 tipi di nemici... ma no, dovevano farlo uscire subito, e così ecco che dei piccoli problemi penalizzano notevolmente un prodotto davvero valido. Comunque credetemi, il gioco vale davvero la pena di essere visto, e sono sicuro che una volta che ci avrete messo le mani sopra, avrete trovato la configurazione dei tasti ideale (sono davvero tanti: avete presente Descent?), e fatta l'abitudine ai bug troverete questo titolo davvero divertente, e non lo mollerete sino a che non lo avrete finito. Un'ultimo appunto lo faccio sulla longevità... forse, per un gioco simile, otto livelli sono un pò pochini: va bene che sono piuttosto lunghi da finire, però non credo che ci metterete molto per vedere il finale.

BLOOD & MAGIC™

Mai sentito parlare di goblin, golem e gargoyle? I casi sono due: o non avete letto mai nulla dell'Uomo Ragno o non avete mai giocato ad un gioco di ruolo!

a cura di Diego "Douglas" Cossetta

Punto uno: se volete conoscere la trama della vicenda, potrete tranquillamente leggerla sul manuale di più di 50 pagine che troverete nella confezione, nel caso in cui deciderete di acquistare Blood & Magic.
Punto due: dato che in teoria questo articolo serve ad aiutarvi a stabilire con certezza ed in modo univoco qual è la conclusione del punto uno, partiamo subito con le cose serie...e per il resto "Domani è un altro giorno!" (comunque, mal che vada, non conoscerete mai la trama di un gioco che non vi piace o non vi interessa! Lineare no?).
La prima cosa che salta subito all'occhio di B&M è l'attenzione con cui è stata curata la presentazione del prodotto: a parte infatti l'accattivante immagine posta sulla scatola, una volta aperta la confezione - oltre al CD, al manuale e ad una serie di depliant promozionali - troverete anche un libro di un centinaio di pagine contenente un romanzo ambientato nel mondo dei Forgotten Realms, corredato da una bella copertina metallizzata in rilievo. WOW! Ma se è vero che l'abito non fa il monaco, in questo caso è anche vero che le note positive non finiscono di certo qui (e meno male...va bene che l'estetica è importante, ma se per definire un gioco "bello" ci fermassimo a questo, la situazione sarebbe davvero triste! ...eppure questo fatto alcune software house non l'hanno ancora afferrato...va beh!).
Non appena terminata l'installazione (tra le altre cose abbastanza "rognosa" sotto Windows95), una volta lanciato il gioco, nel menù principale - tra le canoniche opzioni di single o multi-player - fa capolino anche una voce che propone l'accesso ad una fase di tutoring: quale occasione da non farsi sfuggire, per un novello apprendista del genere? Colta al volo questa possibilità, vi troverete davanti ad un simpatico vecchietto che vi guiderà passo per passo, fino ad arrivare al completo apprendimento delle potenzialità dei vostri seguaci e della funzione di tutti gli edifici e degli oggetti, che troverete durante le vostre avventure; a questo scopo, dovrete superare cinque o sei

In cosa sei laureato? Ingegneria mistica

Foundation : Rappresenta le fondamenta su cui dovrete erigere i vostri edifici sacri: per poterlo fare sarà sufficiente piazzare un basal golem su ciascuno dei suoi lati. Non può essere danneggiata dal nemico.

Temple: Altare dedicato a Lathander, il dio della virtù. I basal golem trasformati da questa costruzione verranno mutati in creature pure come chierici, furie e paladini. E' dotato di 240 HP.

Crypt: E' il tempio dedicato a Myrkul, il dio della morte: trasformerà i vostri basal golem in tanti scagnozzi del signore delle tenebre (zombie, gargoyle, fantasmi e spettri). Possiede 300 hit points.

Arbor Lodge: Santuario di Chauntea, dea della natura. Gli esseri nati dai basal golem trasformati dall'Albor Lodge saranno legati al mondo selvaggio, ma incontaminato, della foresta: druidi, griffin, ranger e ninfe. Possiede 240 HP.

Runestone: Postazione eretta in onore di Mystra, dea delle arti mistiche: permette ai basal golem di diventare maghi, golem di pietra, gnomi e wyam, tutti esseri dotati di grandi poteri magici. Ha anch'essa 300 HP.

Barracks : Palazzo dedicato a Tempus, il dio della guerra. Converte i basal golem in prodi combattenti come guerrieri, ranger o paladini. Può vantare ben 360 HP.

Mhhh...mi sa che le cose per il mio povero ma valoroso basal golem non si stanno mettendo molto bene; la cripta sembra proprio destinata a fare una brutta fine (comunque non è giusto...sono tre contro uno!!!)

Così come in Warcraft (1 o 2) e in Command & Conquer, anche con B&M potrete optare se guidare gli eserciti del bene o del male: i primi (e tutti gli elementi ad essi legati) saranno caratterizzati a livello grafico dal colore blu, mentre per i secondi

Per snellire le operazioni di spostamento delle vostre truppe, potrete selezionare un gruppo di uomini e dare un comando unico al gruppo così ottenuto (opzione tra l'altro già vista in C&C)

Ecco la schermata per la scelta della fase da giocare: inizialmente potrete scegliere solo quella corrispondente al livello "Principiante", contraddistinta

Ecco tutte le statistiche che vi aspettano quando vincerete un capitolo della saga: come vedete, distruggendo più roba possibile riceverete un bonus di

missioni di difficoltà elementare, al termine delle quali sarete perfettamente in grado di gestire i vostri mezzi, coordinandoli con l'unico scopo di sconfiggere il nemico. Già, il nemico: in B&M, così come ormai di consueto nei titoli di questo genere, si vedranno contrapposti due schieramenti (il bene e il male, l'amore e l'odio, la vita e la morte, il bianco e il nero...immaginateveli un po' come volete, basta che siano uno il contrario dell'altro) che hanno l'unico scopo di distruggersi a vicenda. Per poterlo fare, le due fazioni hanno a disposizione una serie di creature più o meno evolute e più o meno potenti, ognuna con una propria funzione ed una propria peculiarità; ma le cose non sono così facili come potrebbe sembrare, è infatti importante sottolineare, che i diversi esseri non potranno essere utilizzati già all'inizio delle diverse missioni; per poter sfruttare i loro servigi, prima di tutto dovrete accumulare una sufficiente quantità di mana (l'energia magica) prodotta dai basal golem (gli unici seguaci che avrete a disposizione dall'inizio), per poi trasformare questi ultimi sfruttando degli appositi edifici, specializzati ciascuno nella produzione di una determinata tipologia di creature. E se questo non bastasse, si potrebbe anche ricordare come durante il gioco acquisirete dei punti esperienza che vi permetteranno - mediante una fase di ricerca scientifica - di sviluppare e creare nuovi esseri sempre più capaci e potenti.

Non vi basta? Volevate anche poter distruggere tutto ciò che si trova sulla vostra strada o poter raccogliere ed utilizzare tools e gadgets in giro per la mappa? Beh...provate a leggere le didascalie ed i box, e magari scoprirete che volere è potere!

ALTERNATIVA

Warcraft 2 (Blizzard):
ambientazione fantasy, due fazioni contapposte, mappe da esplorare...diciamo pure uno dei mitici precursori di un genere (anzi "del genere!").

Command & Conquer (Westwood):
idem come sopra, ma con mezzi e protagonisti più evoluti e tecnologicizzati: insomma...al posto delle frecce ci sono i fucili al microplasma: figo no?

HELP

- Costruite subito almeno cinque o sei basal golem, in modo da poter produrre mana molto più rapidamente.
- Distruggete tutte le statue e le abitazioni che trovate in giro: spesso nascondono preziosi ed utili oggettini magici.
- Non appena trovate la base di un monumento, costruite gli esseri necessari per costruirlo ed ereggetelo: questo vi permetterà così di trasformare i vostri basal golem in creature più evolute e più "cattive"
- Lasciate qualcuno dei vostri servi più forti a protezione delle strutture più importanti: vista la loro importanza, il nemico non tarderà ad attaccarle con i suoi sgherri.

SPECS

8MB

486 DX2 66 Mhz

VGA 256 colori

Sound Blaster e compatibili

Mouse e tastiera

E' supportata la modalità per due giocatori mediante connessione IPX

OPINIONE

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Devo dire che l'Interplay mi sta diventando davvero simpatica! Dopo Dungeon Master II e Stonekeep, il quale- sebbene non abbia di certo riscosso un esaltante successo - secondo il mio modesto parere resta un titolo davvero divertente ed intrigante, la software house inglese ha deciso di tuffarsi a capofitto in un gioco ambientato questa (e per l'ennesima) volta nel mondo dei Reami Dimenticati; ma pur cambiando ambientazione e tecnica di realizzazione, quel che mi preme sottolineare è che il risultato finale è stato lo stesso: così come avevo passato intere nottate estive - tra una giornata di studio e l'altra - a gironzolare per i corridoi e le fogne di Stonekeep, allo stesso modo mi sono trovato a costruire golem, generare guerrieri e proteggere fortezze in una gelida notte di gennaio. Quello che voglio dire è che B&M, così come i suoi predecessori, è un gioco che coinvolge in un modo incredibile e che spinge a partite che durano ore ed ore, senza che neanche ce se ne accorga! Bella l'idea del libro nella confezione e davvero utile la fase tutorial per intodurre alla conoscenza del titolo: insomma, come imparare a giocare alla perfezione, divertendosi e senza leggersi noiosissimi manuali! Unica pecca? Forse il fatto che l'azione ogni tanto sembra un po' troppo macchinosa; esemplifico: 3 minuti per immagazzinare la quantità sufficiente di mana, 1 per produrre i basal golem, 2 per farli spostare fino all'edificio per la metamorfosi, 1 per la trasformazione e 3 per far raggiungere loro la costruzione nemica da distruggere: ecco riassunta in circa dieci minuti la prassi da seguire ogni volta per sferrare uno degli attacchi che dovrebbe condurvi alla vittoria...forse alla lunga un po' troppo pesante e poco dinamica, no? Comunque a parte questo, la giusta conclusione a cui si arriva è: <Per gli appassionati: davvero un peccato non giocarci. Per gli altri: un gioco alternativo davvero intrigante e sicuramente almeno da provare>. That's all folks!

TEST

"NBA 95!!!" Oooooleeeeè!
"NBA 96!!!" Buuuuh!
"NBA 97!!!" I love this game!

a cura di Diego "Douglas" Cossetta

Allora prima di tutto un po' di storia. Due anni or sono - quando l'Electronic Arts stava muovendo i suoi primi passi nel mondo di quelle simulazioni sportive che l'avrebbero poi portata ai vertici del settore sotto l'etichetta EA Sports - mi capitò di leggere la recensione di un gioco di basket neanche troppo pubblicizzato nei mesi precedenti, che portava il nome di NBA Live 95: beh, non ci crederete, ma fu una specie di colpo di fulmine! Immagini digitalizzate di tutti (e dico TUTTI) i giocatori dell'NBA, quintali di statistiche, la possibilità di giocare un'intera stagione sui campi fedelmente riprodotti di tutte le squadre del campionato di basket più bello del mondo...fantastic! (no, non ho saltato la "o"...è che oramai inizio a parlare come Dan Peterson!).
Acquistatolo al volo, ci giocai per una cifra di tempo (soprattutto con gli amici): uno sballo! Immaginate dunque la mia gioia nel vedere, un anno dopo, la scatola del suo seguito sugli scaffali dei negozi: anche NBA Live 96 era realtà; e in effetti non so fino a

ALTERNATIVA

NBA Live 95 (EA Sports): come già detto, sebbene a 2 anni dalla sua uscita, la vera alternativa a NBA97; vecchiotto, ma non sente il peso degli anni...anche se è vero che non bisogna essere retrogradi!!!

NBA Live 96 (EA Sports): è da pazzi preferirlo al neonato fratellino!

NBA Full Court Press (Microsoft): anche lui nuovissimo, ma la poca esperienza della Microsoft nelle simulazioni sportive si sente!

Un momento di gioco spettacolare: i giocatori più forti si appendono al canestro

ZOOM IN

In fondo è giusto che ognuno abbia i suoi punti di vista!

Ormai sembra essere diventato uno standard: ogni simulazione sportiva che si rispetti vi offre almeno una decina di diverse visuali da cui poter assistere all'azione di gioco...e il bello è che la maggior parte delle volte, molte di queste angolazioni si rivelano essere scomode ed inutili. Ma volete saperla una cosa? Forse ci troviamo davanti ad uno dei pochi casi in cui si riesce a giocare davvero bene e a godersi una partita da qualsiasi parte dello stadio ci si trovi...ma vediamo da vicino cosa ci offre la casa:

Press: Da qui assisterete alla partita in perfetto stile Guido Bagatta; non che i giornalisti siano poi molto vicino al campo, ma quel che è sicuro è che riescono ad avere un idea molto chiara di come sono disposti i due quintetti sul parquet e delle tattiche delle due squadre.

Classic: Ecco la visuale isometrica tipica del primo episodio della serie. Questa angolazione è sicuramente la più chiara, ed è anche quella che all'inizio vi permette di imparare più facilmente a gestire i movimenti e le azioni dei giocatori.

End: A seguire una partita da questa parte dello stadio, ci saranno abituati soprattutto gli amanti del grande tennis in TV: la posizione abbastanza sopraelevata vi consente di gestire in modo agevole le azioni che si svolgono da entrambe le parti del campo.

Behind: Ma se amate le emozioni forti (o se siete sfigati e vi hanno rifilato un biglietto per questa zona)...allora non potrete perdervi i seggiolini immediatamente dietro ad uno dei due canestri! Visuale si spettacolare (potrete ammirare da vicino tutte le schiacciate e le acrobazie dei giocatori), ma forse anche l'unica veramente scomoda.

Sideline: Proprio come sulle tribune centrali di S.Siro: avrete sempre sott'occhio con la stessa chiarezza tutte le zone del rettangolo di gioco.

Overhead Qualcuno si ricorda Speedball o Future Basketball per Amiga? Ecco...siamo lì! Gran bella visuale: veloce, chiara ed immediata; è anche vero però che farete fatica a capire se siete ancora in aria mentre tirate saltando e che la porzione di campo visibile è abbastanza ridotta.

Sky: Una via di mezzo tra le due inquadrature End ed Overhead: a questo punto l'unico elemento che può farvi protendere per una scelta piuttosto che per l'altra sono i vostri gusti e...de gustibus non disputandum.

Auto: E per concludere in bellezza (o quasi) ecco un bel megamix di tutte le diverse possibilità viste fino ad ora: come in una camera di regia, selezionando questa opzione, vi sarà proposta di volta in volta l'inquadratura più adatta all'azione in corso; comunque, prima di cimentarvi in questa modalità, procuratevi qualche compressa di Moment!

Ball: INCREDIBILE!!! Il mio sogno è diventato realtà!!! Finalmente potrete assistere alla partita anche dalla visuale della palla; siete sopravvissuti agli ondeggiamenti di Doom o alle montagne russe di Theme Park? Beh, provate questo e poi - dopo due minuti che andate su e giù - cominceranno a crescervi la coda ed il marsupio.

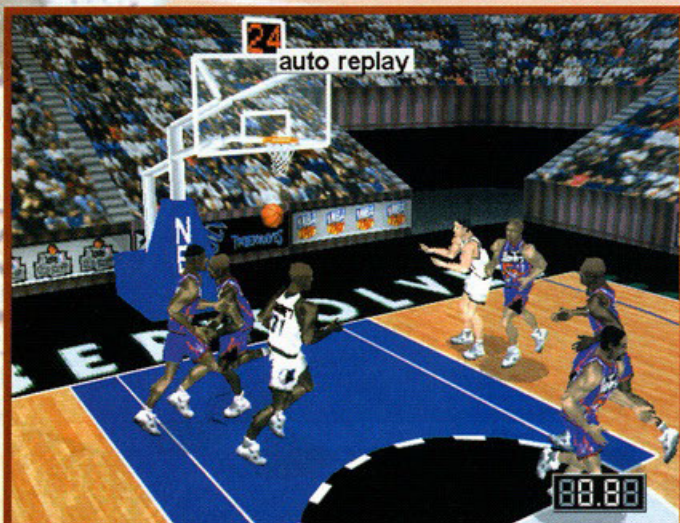
HELP

Anche se le dritte per un gioco di basket potrebbero sembrare superflue, qualche cosina è meglio dirla: prima di tutto, iniziate a farvi le ossa utilizzando le visuali canoniche (isometrica, laterale o dall'alto): cominciare subito con le angolazioni "storte" richiederà molta più fatica e non vi faciliterà di certo nell'assimilamento delle geometrie di gioco.
Quando andate a canestro, inoltre, non fatevi prendere troppo dalla foga di schiacciare in faccia all'avversario: ricordatevi che, tenendo premuto per troppo tempo il pulsante di tiro, rischiate solo di far sbattere la palla sul ferro del canestro (ve lo dico perché, almeno all'inizio, mi è capitato di mangiarmi certi contropiedi davvero clamorosi! E non solo quelli...).
Per concludere, un piccolo consiglio tattico: quando subite un'azione offensiva, tenete l'uomo da voi controllato sotto il canestro e lasciate che siano i compagni gestiti dal computer a difendere e a marcare gli avversari: in questo modo riuscirete ad accaparrarvi una barca di rimbalzi e - scattando subito in attacco - potrete mettere a segno un sacco di contropiedi micidiali.

Schiacciate all'indietro, passaggi dietro la schiena, tap-in da urlo e altre chicche del genere. Questo è quello che vi riserva il nuovo NBA 97.

Un'azione di gioco: notate la marcatura ad uomo.

che punto questo fatto sia stato più di tanto positivo, visto che il nuovo titolo targato EA deluse in modo eclatante le aspettative: sì, è vero che erano state introdotte la grafica SVGA (o meglio una sorta di ibrido VGA/SVGA), le visuali multiple e l'osannato sistema Virtual Stadium (tra l'altro già visto in Fifa 96), i riflessi sul parquet e qualche aggiornamento relativo ai dati dei giocatori...ma incredibilmente i programmatori della software house inglese erano quasi riusciti a far fare al nuovo prodotto un passo indietro rispetto al suo predecessore.
Il resto è storia dei nostri giorni. Il fatto che stesse per uscire NBA Live 97 non è poi stato pubblicizzato un gran chè...più che altro lo si era intuito dalla presentazione degli altri titoli della serie EA Sports (Fifa 97, NHL 97, ecc...), che hanno la caratteristica di comparire ogni anno nei negozi rispettando l'ordine cronologico di uscita dei loro "parenti" più vecchi di un anno.
Ma quando il BDM ha deciso di gratificarmi affidandomi le tre pagine del suddetto titolo...beh, sono stato davvero contento, a dispetto di quello che magari possa aver dimostrato...comunque, let's start!

Una volta terminata l'installazione (scelta tra le tre disponibili a seconda dello spazio che avete sull'HD), dopo aver lanciato il gioco vi troverete davanti al classico menù iniziale che però – per chi era abituato al vecchio stile – susciterà non poca sorpresa (peraltro anticipata anche dai menù d'installazione). Anche un pappagallo a due teste, infatti, si accorgerebbe del fatto che è stata rinnovata tutta la grafica pre-partita.
E questo è sicuramente il primo aspetto che salta subito all'occhio (anche perché avete appena iniziato a giocare!): l'interfaccia grafica ormai collaudata delle due versioni precedenti, è stata protagonista di un totale lifting che l'ha portata verso uno stile che a me piace definire "molto slang": so che nel contesto questo termine non significa nulla, ma sono sicuro che rende molto bene l'idea di ciò che voglio dire; siamo passati da una presentazione tipicamente "televisiva", pulita, nitida, seriosa e spettacolare, ad una versione free-style, più vicina all'America delle strade, dei graffiti sui muri e sulle carrozze della metropolitana, delle giostre di Connie Island e dei campetti da basket nei quartieri della Grande Mela...la tipica visione dell'America anni '70. E tutta questa nuova scenografia non è altro che il preambolo ad un approccio completamente diverso al gioco!
Tralasciando le varie opzioni di gioco basilari (per cui vi rimando comunque alle didascalie), iniziando la partita noterete immediatamente le differenze da NBA 96.
L'area del rettangolo di gioco sembra essere più ampia di quella del suo predecessore, e questo da la sensazione di avere più spazio per impostare le azioni e di conseguenza più libertà di gioco. Dal parquet sono spariti (o meglio, sono stati notevolmente alleggeriti) i riflessi dei giocatori e delle luci, rendendo molto più chiara situazioni in campo che nel 96 diventavano addirittura caotiche.
Ma la vera perla che pone NBA 97 sicuramente un gradino sopra tutti gli altri titoli del genere è la tecnica di realizzazione dei giocatori: finalmente (e per fortuna) è stata abbandonato quell'orrido ibrido tra la grafica SVGA di campo e tribune e la VGA dei due quintetti; ora i contendenti sono realizzati mediante poligoni texturizzati, che li rendono realistici come non mai e simili agli originali in tutti gli aspetti immaginabili (come per

Dopo le azioni più spettacolari vi verrà presentato un replay ravvicinato: è il momento giusto per gustarsi tutti i particolari dei giocatori.

Ecco il menù iniziale, con le opzioni principali: cliccando su ognuna di esse, l'immagine che la contraddistinguerà cambierà automaticamente (insieme alla selezione) in modo randomizzato e per un totale di più di 50 diverse foto.

Cosa dire se non che NBA Live 97 è veramente un gran gioco? Quasi tutte le pecche presenti nella versione 96 sono state ampiamente eliminate e - cosa che di certo non guasta – è stata data una rinfrescata anche all'estetica. Il mercato è naturalmente aggiornato all'inizio della stagione corrente (ebbene sì...potrete giocare con Shaq nei Lakers e vedere i Magic alla deriva...c'est la vie!). La giocabilità è risalita a livelli stratosferici anche grazie alla maggior chiarezza a livello grafico, e le diverse visuali fornite anche grazie al Virtual Stadium danno un tocco di varietà alle diverse partite (anche se alla lunga questo sistema comincia a diventare ripetitivo, pur comunque funzionando bene); l'alta spettacolarità delle azioni ed il realismo ritornato a livelli mai visti vi faranno andare avanti per mesi: la longevità è pressoché infinita e – prima di portare a termine la prima stagione (e dico la PRIMA...cioè più di 70 partite + play-offs) – ne passerà di acqua sotto i ponti! E se qualcuno si chiedesse: "Ma allora perchè solo 90%?" la risposta è pressocchè immediata: le basi c'erano (95), si è scivolati sulla strada verso il trono assoluto dei giochi di basket (96), ma rialzarsi e tagliare il traguardo incontrastati non è poi così difficile!

esempio i nomi sulle maglie o alcune peculiarità di certi giocatori). Per quanto riguarda la parte manageriale da sottolineare l'introduzione della gestione dei free-agent (ovvero i giocatori più rappresentativi che possono decidere autonomamente per che squadra "lavorare", autogestendosi senza determinati vincoli contrattuali), il player editor (peraltro già presente nel 96) e le

Ecco solo alcune delle migliaia di numeri relativi ad ogni giocatore (per gli altri bisogna far scrollare il menù a destra): notate come siano fedelmente

chiamate delle tattiche sul campo.
E per quanti si chiedessero se questo è un gioco per fanatici degli arcade o per puristi della simulazione (vero BDM?) posso solo dire che – come al solito – il giusto sta nel mezzo.
Mi spiego meglio: NBA Live 97 è orientato principalmente verso un'impostazione arcade, ma presenta anche una certa componente che farà la gioia di tutti i seguaci del realismo.
Nel menù iniziale, infatti, si potrà scegliere tra le tre opzioni Arcade, Simulation o Custom: la prima vi permette di intraprendere una partita ai confini della realtà (e questo vuol dire niente

Ecco cosa intendevo con "versione free-style": ditemi se non è stupendo questo disegno a mo' di gessetto colorato.

SPECS

16 MB

Pentium 75Mhz

SVGA (compatibile con DirectX per giocare sotto Windows95)

Sound Blaster e compatibili (compatibile con DirectSound per giocare sotto Windows95)

Mouse, Joystick (consigliato Gravis GamePad), Tastiera

Si consigliano comunque un P133 (o sup.), SVGA con 2MB e CD-ROM 4X

EA SPORTS

fatica per i giocatori, nessuna espulsione per falli e cestisti praticamente invulnerabili), la seconda vi vedrà invece alle prese con sostituzioni per far riposare i vostri uomini, scelte tattiche per gestirsi le ammonizioni e discussioni col medico sociale perché la vostra infermeria è piena (DI COSA?!? NdBDM). Per quanto riguarda la terza opzione, le regole ve le farete voi...facile no? Un po' più di attenzione si sarebbe potuta porre nel campo del mercato tra i giocatori (ora completamente libero e non regolamentato da norme particolari), ma forse – in quest'ultimo caso – il gioco non si sarebbe più dovuto chiamare NBA Live 97, ma NBA Season Manager 97, no?
Qual'è il mio giudizio globale? Ma secondo voi, il box opinione a cosa serve?

Ecco la visuale dall'alto: come vedete il giocatore sotto canestro sta saltando, ma capire quando atterrerà è un bel problema; la conseguenza? Con questa visuale commetterete un sacco di infrazioni di passi.

Come già visto per NBA 96 il pubblico sembra ancora "spalmato" sulle tribune...ma ci vuole tanto a prestare un po' più di attenzione per particolari così marginali, ma non in sintonia e non allo stesso livello col resto del prodotto?

Sembra che qualcuno voglia osservarci per bene, ci sono ben quattro pupille svolazzanti.

Cavalieri e damigelle ballano a palazzo! Booom, fuochi d'artificio a go-go.

Drago è Dragoon, Panzer mmh, vediamo un po'. Eureka, ho trovato: il Drago Panzone!!!

A cura di Stefano Gradi

Eh sì, cari lettori, anch'io mi sono goduto qualche giorno di vacanza, finalmente ho potuto riposare, ritemprare le mie stanche membra e ricaricare le mie riserve energetiche. Che bello ricominciare a lavorare e a studiare con un altro spirito, sono dell'idea che ci vorrebbe una settimana di vacanza ogni mese... Non deve essere della mia stessa idea il protagonista di questo nuovo arcade della Sega che, a cavallo di un dragone blu frutto della bio-tecnologia del futuro, dovrà lottare per restituire al mondo la libertà perduta a causa della immancabile cattiveria di un gruppetto di stolti Imperiali. Inutile dire che voi impersonerete questo eroe, talmente bravo da non aver paura di venire disarcionato dall'immenso "uccello". L'originalità della trama vi avrà già fatto capire che ci troviamo di fronte all'ennesimo sparatutto tridimensionale; per fortuna in terza persona (personalmente mi sto iniziando a stufare di Doom, Quake et similia...). Il vostro caro drago è dotato di due armi diverse: un raggio laser normale (come se tutti noi girassimo per la città con in tasca una mitraglietta) e uno tracciante. Il primo dovreste conoscerlo tutti: una bella scarica di energia addosso al nemico che avete appena preso di mira, beccarlo o no dipende tutto dalla vostra bravura. La seconda arma è invece più simpatica, nonché più potente e più precisa, tenendo premuto il grilletto, appaiono due freccette blu che vanno a selezionare il nemico in quel momento più vicino; una volta terminata la pressione, un bel raggio blu andrà a trovare le freccine abbrustolendo tutto ciò che quelle indicavano, garantendovi così un centro sicuro, senza problemi di parcheggio. Le creature che dovrete affrontare sono numerosissime e molto colorate, certamente non correte il rischio di non vederle a causa della fitta nebbia. Graficamente sono davvero ben realizzate, peccato che non sia possibile fermarsi a guardarle per ben tre motivi che passo subito a elencarvi. Primo, smettere di sparare quando si è circondati non è una bella cosa, tutto quello che vi viene incontro muore dalla voglia di annientarvi, già è difficile restare vivi combattendo, figuriamoci così. Secondo, è impossibile fermarsi, nella perfetta tradizione degli shoot'em-up, lo scenario scorre inesorabilmente, tutto quello che non fate quando dovete lo rimpiangerete per sempre. Terzo, state combattendo per la vostra salvezza, non state volando per puro piacere personale, credete che vi abbiano scelto solo perché non siete daltonici? Scordatevi la possibilità di riprendere la partita nel punto in cui siete arrivati dopo ore e ore di sforzi, Panzer Dragoon è un perfetto arcade da sala giochi, una volta terminati i crediti a disposizione bisogna ricominciare daccapo. Au revoir.

ALTERNATIVA

Magic Carpet (Bullfrog): Anche se la visuale era diversa, gli obiettivi e gli scenari anche; questo è il gioco che più si avvicina a Panzer Dragoon.

HELP

Hi hi hi hi, cheat! Yes, ho scoperto come attivare il Secret Mode. Dovete sapere che i tre filmati che arricchiscono il gioco sono in formato avi, quindi facilmente visualizzabili da chiunque. Se aprite quello di nome Sp_end.avi, noterete dopo un po' scorreranno le istruzioni per attivare il modo segreto. Per i ringraziamenti non c'è problema, potete spedirmi qualche rosea banconota.

SPECS

RAM MINIMA: 8 MB

CPU: Pentium 75Mhz

VIDEO: SVGA 1 MB RAM

AUDIO: Sound Blaster e compatibili

CONTROLLI: Joystick, Tastiera

NOTE: Raccomandato CD-ROM 4x, Pentium 133Mhz

SOFTWARE HOUSE: SEGA

OPINIONE

Evito qualsiasi commento sulla trama, i programmatori devono aver chiuso a chiave l'armadio insito nel loro cervello contenente la fantasia e la chiave deve essere andata smarrita nella Fossa delle Marianne. Che dire di Panzer Dragoon? Un giochino semplice che si lascia giocare, che alla fine diverte anche. Mi sembra uno di quei coin-op che vengono giocati per caso, quando si devono finire gli ultimi gettoni; magari la volta dopo ci si comporta allo stesso modo.
La realizzazione tecnica non è strabiliante, ma non è neanche malaccio: la grafica è sufficientemente nitida e ben definita, il sonoro è gradevole, i tre filmati totali sono piacevoli, a cominciare dalla lunghissima introduzione.
In definitiva, un giochino senza infamia e senza lode, abbastanza divertente e giocabile, purtroppo manca la profondità necessaria per attirare l'attenzione; magari una volta che si inizia a giocare, si va avanti fino a che non lo si finisce. Gli assidui frequentatori di sale giochi dovrebbero dargli un'occhiata.

Aridaje con quegli occhi, mi stanno innervosendo, sarà meglio farli fuori in fretta.

Meglio non passare a volo radente su quel fiore tutto colorato, è carnivoro!

In attesa che inizi la nuova stagione di Formula 1, si moltiplicano i titoli che si propongono di simulare il campionato mondiale; dopo due titoli manageriali, ecco un videogioco d'azione, dove la velocità esiste davvero, o no?

di Stefano Gradi

Dopo l'uscita di Grand Prix 2, capolavoro di Geoff Crammond, i giochi di corse automobilistiche mi hanno appassionato fino a un certo punto, visto che, inevitabilmente, dopo qualche ora mi ritrovo sempre a scrivere "gp2" dalla linea di comando DOS. Sebbene una gran quantità di persone ritenga che GP2 sia un prodotto pieno di difetti e al di sotto delle aspettative, io ritengo che debba essere considerato il miglior titolo automobilistico in assoluto; se poi alla Microprose decidessero di rilasciare un patch che correggesse qualche piccola mancanza, avremmo un prodotto praticamente perfetto. Ok, era tanto che volevo esprimere la mia opinione in proposito, Power F1 me ne ha dato la possibilità, essendo il primo concorrente diretto del titolo di Crammond (o almeno così sembra da un esame superficiale). Gli appassionati di Formula 1 sono molto puntigliosi, quando esce un prodotto, lo esaminano nei minimi particolari, ogni più piccola differenza dalla realtà viene interpretata come mancanza di impegno nella realizzazione.

Io sono uno di questi, e la cosa che più mi dà fastidio, è ritrovarmi a poche settimane di distanza dalla partenza del campionato 1997 con un gioco che simula quello del 1995; mi rendo conto che fosse impossibile inserire i dati della nuova stagione (non sono ancora state presentate tutte le scuderie), ma almeno poteva essere simulata la stagione 1996. Conclusa questa argomentazione sulla Formula 1, mi posso dedicare alla descrizione di Power F1, un videogioco dalla chiara impostazione arcade.

Già dal menù iniziale vi renderete conto che i programmatori hanno voluto che fosse il più semplice e intuitivo possibile, infatti cliccando subito su "Enter Race", potete subito scendere in pista e iniziare a gareggiare, ma di questo ne parleremo più avanti. La seconda scelta possibile, "Car Options", vi permette di scegliere che monoposto utilizzare tra tutte quelle partecipanti alla stagione 1995, di scegliere il cambio automatico o quello manuale, di editare i nomi dei piloti e delle scuderie e, infine, di aggiustare le regolazioni della vettura. Quest'ultima sezione è notevolmente semplificata rispetto a quella di GP2, potete modificare l'inclinazione degli alettoni, il tipo di gomme, l'elasticità delle sospensioni, il rapporto del cambio e l'angolo di sterzata. Apportare modifiche è semplicissimo, non dovrete stare a calcolare al millimetro ogni variazione, dal momento che in pista non noterete particolari cambiamenti nel comportamento del veicolo se la regolazione non è almeno del 10% differente (vi faccio notare che tutto è espresso in percentuale e la posizione neutra la trovate al 50%). Le altre opzioni di gioco vi permettono di scegliere se giocare da soli, in due in modalità split-screen o con collegamento seriale.

Volendo potete anche determinare il livello di realismo del gioco, così facendo andrete a determinare le variazioni del tempo atmosferico, l'invulnerabilità della vettura e il "degradare" dei copertoni. Dopo aver visto tutto quanto è giunta l'ora di infilarsi tuta, guanti e casco e infilarsi nello scomodissimo abitacolo, pronti per far mangiare la polvere agli altri piloti. A questo punto vi trovate di fronte a tre diverse opzioni: Single Race, Championship e Shoot Out.

SPECS

RAM MINIMA: 8 MB

CPU: Pentium 75Mhz

VIDEO: SVGA 1 MB RAM

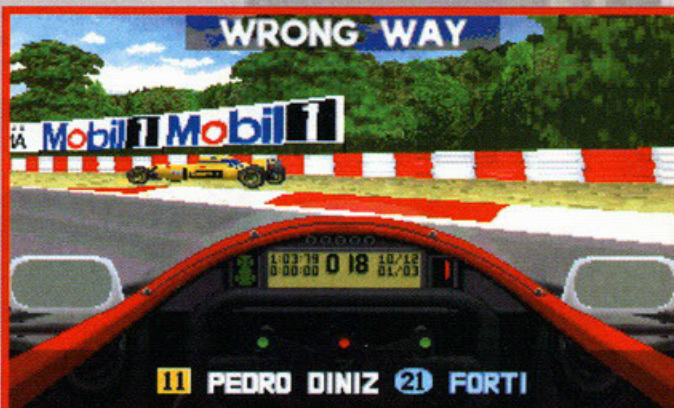
AUDIO: Sound Blaster e compatibili

CONTROLLI: Mouse, Joystick, Tastiera

NOTE: Raccomandato CD-ROM 4x, Pentium 133Mhz

SOFTWARE HOUSE: EIDOS INTERACTIVE

Una bella e colorata Benetton sta per affrontare una chicane a Monaco, purtroppo questa visuale non permette di vedere bene la pista.

Get ready! Start! Go! La partenza di un Gran Premio è sempre un momento emozionante!

Lo dico sempre io, le macchine lente rompono le scatole. Una Forti ha frenato di colpo e io le sono andato addosso.

ALTERNATIVA

Grand Prix 2 (Microprose):
L'unico, il solo, il vero simulatore di Formula 1. Provatelo con i nuovi carset del 1996 e del 1997, vi assicuro che non riuscirete più a staccarvi dal

HELP

- All'inizio scegliete di gareggiare in modalità sigle race per conoscere le piste.
- Regolate la macchina in modo che raggiunga una buona velocità massima, per affrontare le curve basta che freniate un pochino più del normale, il tempo sul giro migliorerà sicuramente.
- Per superare le altre auto, non fatevi molti problemi, sbattetele tranquillamente fuori pista, non perderete neanche un chilometro all'ora.

OPINIONE

83

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Power F1 è meglio di GP2? No, assolutamente no, non lo si può neanche lontanamente paragonare a quel capolavoro. Questa è la mia risposta a una domanda che vi sarete sicuramente posti, almeno una volta, leggendo questa recensione. L'unico pregio di questo prodotto Eidos è quello di essere fluido e veloce anche su processori normali, anche se dovreste avere capito perché. La giocabilità è buona, pur non essendo eccezionale, essendo di impostazione totalmente arcade, ci si può divertire a superare le vetture avversarie sbattendole fuori pista come palle da biliardo o passandoci sopra salendo sulle gomme posteriori. Power F1 mi è anche sembrato eccessivamente facile, già dopo un pomeriggio di gioco, ho vinto una gara a livello Hard...
Se a questo aggiungiamo una grafica bella a vedersi da ferma, ma non esaltante in movimento e un sonoro inferiore agli standard attuali, otteniamo un titolo abbastanza divertente ma non eccezionale.
Allora, lo dovete comprare, o no? Solo se siete degli appassionati di Formula 1 e dei giochi di guida in generale.

Single Race è la prima scelta obbligata, in questo modo si può scegliere una pista qualsiasi e lanciarsi in una gara singola; potrete allenarvi scegliendo le prove libere e compiere qualche giro per conoscere la pista e il comportamento della monoposto. Dopodiché bisogna affrontare la sessione di prove cronometrate per guadagnarsi un buon piazzamento sulla griglia di partenza, per fare questo dovete compiere un totale di sei giri (compreso quello di lancio e quello di rientro), alla fine verrà considerato valido ai fini della classifica il tempo inferiore.
Fatto questo non vi resta che controllare il vostro piazzamento e dare un'occhiata alle previsioni del tempo e, nel caso di pioggia, cambiare le gomme e regolare nuovamente l'assetto. Finalmente è giunto il momento di dare un'occhiata al gioco vero e proprio: la grafica può essere sia in bassa che in alta risoluzione, quale scegliere dipende naturalmente dal tipo di processore posseduto.
Gli oggetti e lo sfondo sembrano essere stati realizzati facendo un mix tra grafica poligonale e bitmap, come potete vedere nelle foto alcuni elementi appaiono decisamente piatti e in contrasto con altri, ne sono un esempio il cielo, lo sfondo, le ruote delle vetture (vi informo che queste, nelle visuali esterne, sono completamente fisse, non danno minimamente l'impressione di rotolare e di sterzare).
Oltre alla classica visuale dall'interno dell'abitacolo, sono disponibili anche un buon numero di visuali esterne, spettacolari, ma praticamente inutili ai fini del gioco, l'unica veramente comoda (e con la quale vi ritroverete a giocare dopo poco tempo) è quella posteriore rialzata.
Usando una qualsiasi visuale esterna, avrete a disposizione un comodissimo pannello, posizionato nella parte alta dello schermo, che vi fornisce tutte quelle informazioni (come velocità, marcia selezionata, tempo sul giro e posizione) che solitamente trovate sul cockpit (o cruscotto, per quei pochi che ancora si rifiutano di parlare inglese). Gareggiando avete anche a disposizione alcune opzioni non selezionabili dai menù: presenza o meno di una linea indicante la traiettoria ideale, autobrake attivato o no, cielo prospettico (a dire il vero, mi sembra che anche attivandolo, non cambi niente, rallenta giusto la velocità complessiva), immagini degli specchietti retrovisori in 2D o in 3D.
Descrivendovi il gioco mi sono dimenticato di dirvi che "championship" vi permette di partecipare al campionato mondiale, affrontando in sequenza tutte le 17 piste disponibili e "shootout" è una vera e propria modalità da sala giochi nella quale dovrete terminare ogni gara con un piazzamento tale da qualificarvi a quella successiva.
Bien, penso che non ci sia più nient'altro da dire, quindi vi do il permesso di leggere il commento per conoscere il giudizio riguardante Power F1. Drive me crazy!

Che bello salire sulle altre auto, si vede la pista dall'alto.

Ecco uno dei metodi consigliati per superare, passare sopra i copertoni altrui.

I box di Montecarlo, come potete vedere sono molto stretti, basta qualche macchina per creare confusione.

Beh, affrontare il Mirabeau in controsterzo non è proprio il massimo, però è divertente.

MINISTRY OF GAME

L'altro giorno trotterellando per il parco della mia villa a cavallo del mio destriero (o a destriero del mio cavallo), incontrai un piccolo cheat smarrito. Smontai dallo stallone e, avvicinandomi, mi accorsi che si trattava di IDCLIP, un vecchio cheat di Doom. Il poveretto era in lacrime, lo raccolsi e gli diedi asilo nella mia reggia per una settimana. In questo breve periodo, mi spiegò che era disperato perchè si sentiva inutile visto che Doom era un gioco ormai superato; la mattina dell'ottavo giorno lo trovai impiccato al lampadario della sua camera (che allegria...NdBDM).

A cura di Riccardo "ALCab" Landi

SYNDICATE WARS

Caro Ministry of Game,
aiutami a finire Syndacate Wars!!!! Purtroppo non riesco a usare bene le mie truppe, quindi avrei bisogno di qualche (tutti quelli che trovi) cheat code per questo gioco. Ciao

Matteo

Tranquillo Matteo, questa mattina mi sono svegliato e come al solito il mio maggiordomo mi ha portato la colazioe a letto. Mentre mettevo lo zucchero nel te, però, ho notato un bigliettino infilato sotto la tazza. Lo aperto e ho letto il contenuto; diceva più o meno così:

SYNDICATE WARS

"Se non vuoi più avere problemi con Syndacate Wars non devi far altro che editare il file "PLAY.BAT". Alla fine della riga di comando basta aggiungere il parametro "/m" (dovresti leggere "@main /w /g /m") e il gioco è fatto. Adesso basta andare nella schermata dell'equipaggiamento e premere il punto (.) per avere 10,000 bigliettoni in più; il bello è che puoi ripetere l'operazione all'infinito. Se premi il tasto "0" nella schermata di ricerca e sviluppo ti verrà aggiunto un nuovo oggetto da sviluppare, mentre se lo premi nella schermata delle camere criogene ogni agente si troverà con l'equipaggiamento completo di ogni arma e upgrade.
NB: non giocare nessuna missione con il cheat inserito altrimenti alla fine di essa verrai catapultato nel prompt di DOS. Dopo aver sfruttato per bene questa succulenta gabola ti conviene salvare la partita, uscire e ricaricare il gioco senza cheat.

INDY III & IV

Carissimo Ministry of Game ;-])
Mi chiamo Benedetto Romano e sono uno dei vostri piu' affiatati lettori (affiatato nel senso che leggo la rivista tutta d'un colpo, per non sbagliare mentre bevo un bicchier d'acqua...) SCHERZO (non l'ho capita ndALCab), la vostra rivista e' così' bella che la leggo e la rileggo tre o quattro volte...
Ma veniamo al dunque: essendo un patito di avventure (Monkey I, II spero III, Indy III, IV, THE DIG, TENTACLE, ecc...) sono riuscito a convincere mio cugino di 12 anni a rigiocarci, forse per riprovare nei suoi panni quelle vecchie emozioni. Abbiamo già finito Monkey I & II , the DIG , FULL THROTTLE, ed ora siamo arrivati (nel frattempo me li sono procurati) a INDY III e IV. Premetto che io, tempo fa, li ho gia' finiti tutti (la maggior parte sull'Amiga). Ora però, a distanza di tempo, non riesco a ricordarmi qualche cosina, spero tu possa aiutarmi...
Parto con il piu' semplice INDY IV :
Sono bloccato nella serie di tunnel che arrivano ad Atlantide in miniatura, dove ci vogliono 3 dischi per aprire la porta ed andare AVANTI... il problema e' che non trovo il TERZO disco, ho ammazzato tutti eppure niente... non sono riuscito ad aprire la porta che si trova sotto l'ascensore dove c'è il professore morto, un cancello, un buco ed una carrucola dall'altra parte... ho provato di tutto, cosa devo fare??
Ora quello che penso sia il più difficile INDY III :
Sono bloccato al castello... esattamente al secondo piano, ho preso gia' il pacco medico, e non riesco a prendere la divisa grigia chiusa nell'armadio. Ho la divisa che mi va piccola, so che devo dare la coppa piena di vino al gigante, ma penso che debba farmi vedere con quella divisa da nazista se no MI MENA... cosa devo fare per prendere quella divisa? Ho anche ucciso quello alla radio e messo il vino nell'allarme...AIUTO...

Benedetto Romano

Mmmh, quanti quesiti! Procediamo con ordine partendo da Indy IV. Il problema non è dei più semplici, anche perchè non so quale dei tre dischi ti manca (probabilmente il Worldstone). La prima (Sunstone) la trovi facendo scappare il professor Trottier in quel di Monte Carlo (ma sicuramente l'avrai già fatto); la seconda (Moonstone), invece, la recuperi nelle rovine di Creta. Per trovarla devi puntare lo strumento che trovi sul posto prima sul corno di sinistra e poi sul corno di destra della statua del toro. Così facendo comparirà una croce sul punto dove dovrai scavare per riportare alla luce il disco. La terza pietra (Worldstone) si trova nelle caverne sotto le rovine di Creta; per raggiungerla non devi far altro che trovare la stanza con la grossa statua di Minotauro e usare la frusta sulla testa della statua. Attiverai così un ascensore che ti porterà in un'altra caverna nella quale troverai il terzo disco; a questo punto utilizzando i tre dischi e sistemandoli secondo i Dialoghi di Platone si aprirà la porta per Atlantide.
Per quel che riguarda Indy III invece, la faccenda è più semplice. Esaminando la divisa da ufficiale troverai una chiave, raccoglila e torna nella stanza dove hai trovato la divisa da cameriere ed usa la chiave per sbloccare la divisa da ufficiale. Torna nella stanza della divisa che tanto hai desiderato e indossala.

A chi scrivere?

Se hai qualche quesito da porre scrivi al seguente indirizzo:
PC GAME PARADE - MINISTRY OF GAME
V.le Espinasse 93
20157 Milano

FULL THROTTLE

Ciao Ministry of Game,
mi chiamo Massimo Di Michele e ti scrivo a proposito del mio ultimo acquisto: "Full Throttle"! Dopo averci passato di fronte un sacco di ore divertenti, mi sono tragicamente bloccato alla scena interattiva sul cofano del camion guidato da Ripburger. Spero che potrai darmi utili informazioni per proseguire. Grazie.

Massimo Di Michele, Campobasso.

Peccato, è davvero un peccato che ti sia bloccato qui, eri a un passo dalla fine... Vabbè vorrà dire che ti aiuterò io. Apri la griglia e il pannello del camion quindi quando Ripburger allunga il bastone per chiudere il pannello, rubaglielo di mano e usalo sulla ventola del motore. Attraversando il vano motore ti ritroverai dietro la cabina; a questo punto devi usare il piede di porco con il tubo della benzina all'estrema destra e goderti la scena d'intermezzo. Dopo aver ripreso fiato ti ritroverai nell'aereo delle Vulture; sali la scala (non preoccuparti Ripburger non è un buon cecchino) e attiva lo schermo del pannello di controllo. Seleziona l'opzione "Takeoff" e successivamente "Post Takeoff", "Gear Menu", "Rise Gear" in modo da sollevare i carrelli e fermare il "convoglio" prima dello strapiombo. Dopo un'altra scena mozzafiato ti troverai sul tetto del camion sospeso nel vuoto, entra nella cabina e attiva il monitor sul cruscotto, vai nel "Defense Menu", seleziona "Machine Gun Menu" quindi "Shut down". Le mitragliette rientreranno facendo precipitare Ripburger nel vuoto; corri verso l'aereo, salta in moto e scappa prima che esploda tutto. Complimenti hai finito il gioco.

FULL THROTTLE

WING COMMANDER III/IV

Ciao Ministry of Game,
mi chiamo Ivan e sono un assuefatto (?) lettore di PC Game Parade. Tra qualche mese terminerò l'assemblaggio di un Pentium 200 [...]
Sono un fanatico giocatore di Wing Commander III, un glorioso gioco in cui non mi stancherò mai di cimentarmi e di recente ho acquistato Wing Commander IV: che delusione!!! Ma per quale assurdo e incomprensibile motivo non è presente il cockpit o almeno la possibilità di inserirlo e disinserirlo (come in WC3) ? Ti prego, ti supplico, non conosci un modo per ottenere almeno uno dei cockpit presenti in WC3, magari quello del Thunderbolt VII? Non si può modificare qualche file o fare un copy file da WC3 a WC4 in modo da ottenere il sospirato cockpit? Visto che ci sono ti chiedo anche i cheat code per Wing commander III e IV. Ti prego aiutami tu sei la mia ultima spiaggia, non mi mancano nè le risorse tecniche nè la volontà per fare anche pesanti modifiche. Rivoglio il vecchio cockpit, ti prego aiutami!

Ivan, Brugherio (MI)

Caro Ivan, mi dispiace deluderti, ma ciò che mi chiedi è impossibile. Per fare un'operazione del genere dovresti entrare nel cuore del programma e smanettare parecchio (ovvero riprogrammare un'intera parte del codice). Ma se tu fossi in grado di fare una cosa del genere allora faresti prima a programmare un gioco tutto tuo invece che perdere tempo con WC4. E poi in fondo si tratta solo di un misero cockpit, non drammatiziamo! Per quanto riguarda i cheat invece eccoti servito:
Wing Commander III
Le cose da fare sono due; o premi ALT-O mentre sei in volo per far apparire un menù speciale col quale sbizzarrirti o lancia il gioco con la riga di comando "WC3 -MITCHELL" per poter eliminare i nemici "lockati" premendo CTRL-W.
Wing Commander IV
Lancia il programma scrivendo "WC -CHICKEN" quindi, durante le missioni, premendo CTRL-W distruggerai l'astronave nemica "lockata" in quel momento, mentre premendo ALT-CTRL-W farai saltare in aria tutte le astronavi nemiche (decisamente più comodo). Se invece vuoi saltare da un livello all'altro devi far partire il gioco scrivendo "WC -CHICKEN 4 XX" dove XX sta per il numero della missione che vorrai giocare.

WING COMMANDER III/IV

BATMAN FOREVER

Splendido Ministry of Game,
mi chiamo Diego e sono un fortunato possessore di un Pentium 133. Mi sono fatto prestare da un mio amico Batman Forever, ma purtroppo non riesco a superare il primo livello (mi sento un po' impedito). Non potresti tirare fuori qualche cheat dal tuo cappello magico? Ciao e grazie!

Diego Dosco, Milano.

Ciao Diego, ma non ti vergogni ad essere bloccato al primo livello? No, sto scherzando, anch'io sono un po' impedito in questo genere di giochi (ed infatti mi nutro di cheat!). Per quanto riguarda Batman Forever la soluzione è presto detta; quando senti la donna che dice che il gioco è attivato digita "LULLABY". A questo punto potrai scegliere che livello giocare, disporrai di tutte le armi e premendo F10 ucciderai tutti i nemici presenti sullo schermo.

TIME COMMANDO

Caro Ministry of Game,
solitamente non amo fare uso di trucchi o gabole, ma sono ormai settimane che non riesco in alcun modo a passare il livello del Medioevo in Time Commando. Ho provato ormai un milione di volte (l'ho anche sognato), ma tutto sembra inutile. Ormai sei la mia unica speranza, non voglio rimanere bloccato nel Medioevo per il resto della mia vita!!!

Michele Soldi, Pisa.

TIME COMMANDO

Be' Michele, hai ragione. Non dev'essere uno spasso vivere nel Medioevo (soprattutto se non sei un nobile cavaliere o un sovrano di qualche staterello da strizzare per bene con le tasse) perciò mi sembra doveroso accorrere in tuo aiuto dandoti la serie completa dei codici del livello Easy.

Antica Roma	*YPTERFGZ*
Giappone	*NKTOLVIF*
Medioevo	*VMXYICCB*
Conquistadors	*FDQLUGGCC*
Far West	*ZREHQFIR*
Guerre Mondiali	*FBTAWPFC*
Futuro	*X*

MEGARACE II

Wonderful Ministry of Game,
sono un appassionato giocatore di giochi di corse, mi piacciono quei giochi dove lo scopo è tagliare il traguardo prima degli avversari. Non mi interessa se sto correndo su delle astronavi o Formula 1 o tricicli, basta che si corra! E proprio grazie a questa mia passione un bel giorno mi sono ritrovato in mano la confezione di Megarace 2 (decisamente più divertente e bello del primo episodio). Purtroppo, però, non riesco a finirlo perciò sarei infinitamente felice se mi pubblicassi qualche bel cheat code. Saresti così gentile? Grazie.

Simone Alticampi, Torino.

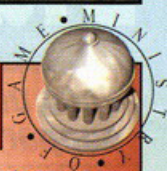
Ciao Simone, mi fa piacere sapere che ci sono persone con una così grande passione per le competizioni (di ogni tipo) come te. Devo ammettere che anch'io per anni ho avuto questa passione; mi ricordo ad esempio di quella volta che vinsi il campionato di Formula 1 sotto lo pseudonimo di Nigel Mansell (adesso i baffi me li sono tagliati), ma questo è un altro discorso. Per quel che riguarda i cheat di Megarace 2 non devi far altro che lanciare il gioco con le seguenti righe di comando:

MEGARACE SPEED	*per andare più veloce*
MEGARACE MONEY	*per avere 99.999 biglietti all'inizio del gioco*
MEGARACE MAP	*mostra la mappa del circuito durante la corsa*
MEGARACE GAME	*skippa l'introduzione*
MEGARACE NOLANCE	*skippa Lance Boyle*

Se vuoi puoi anche lanciare il gioco non tutti i parametri contemporaneamente.

MEGARACE II

EPILOGO

Ancora una volta ho riempito due pagine di cheat, ma (non ve l'avevo detto) questa volta le ho scritte sotto un ombrellone e con i piedi immersi nella sabbia delle bellissime spiagge cubane.
Mi raccomando continuate a scrivere, quando torno dalle vacanze voglio vedere la mia cassetta della posta imbottita di lettere!

Dopo gli articoli dei numeri passati sulle nuove schede video con accelerazione 3D proposte da Matrox e Creative Labs, questo mese vi parlo di una nuova scheda 3D che poco ha a che fare con i modelli fino ad oggi trattati.

a cura di Karim De Martino

Al centro della scheda potete ammirare i due chip 3DFX, sulla destra invece si trovano gli otto chip da mezzo mega di EDO RAM per un totale di 4 Mb.

Monster 3D è infatti il primo acceleratore grafico che monta il famigerato chip set 3DFX, affiancato da 4 MB di EDO DRAM. Si tratta in sostanza di un processore dedicato esclusivamente alla grafica 3D e alla generazione di effetti (come ad esempio la nebbia). Una cosa da chiarire subito è la limitazione di questo chip, che non svolge le normali funzioni di scheda video e va quindi ad affiancare l'acceleratore grafico già montato sul PC. Da un lato questo va a vantaggio di chi già possiede un ottima scheda video e che può quindi continuare ad utilizzarla nelle normali applicazioni 2D (Windows 95 in primis), per altri versi invece si tratta di una scelta difficile per chi ha una scheda di livello medio-basso ed è alla ricerca di un compromesso tra qualità in 2D e velocità in 3D. Proprio a quest'ultima categoria di utenti si rivolgono i prodotti di cui abbiamo parlato negli scorsi numeri (Matrox Mystique e 3D Blaster PCI) e che hanno anche dei costi più bassi (circa il 20%).
Venendo alla nostra scheda bisogna dire per prima cosa che i giochi devono essere programmati apposta per il chip 3DFX oppure devono essere compatibili con lo standard Direct3D di Windows 95. Al momento in cui scrivo i titoli "ottimizzati" non sono molti, si tratta di Tomb Raider, Cyber Gladiators, Monster Truck Madness, Hellbender, Hyper Blade, Mech Warrior 2 e presto Quake. C'è da dire però che la resa grafica è qualcosa di "mai visto" e certamente superiore a qualsiasi scheda attualmente in commercio. Per farvi un esempio pratico pensate che Tomb Raider gira in 640*480 con tutti i livelli di dettaglio al massimo e tutti gli effetti 3D con un frame rate compreso tra 26 e 30 fotogrammi al secondo (in relazione alla dimensione delle stanze). I patch per far girare i giochi già in commercio con la Monster 3D e in generale con il chip set 3DFX si trovano su Internet, mentre per il futuro ho visionato una lista infinita di titoli tra i quali tutti i prossimi giochi 3D della Psygnosis con in testa Wipeout 2070 e i tanto attesi Pray e Unreal. Insomma si tratta di una scheda con tutte le carte in regola per fare gola a molti, ma il problema è, a mio avviso, il prezzo ancora troppo elevato: 410.000 lire (IVA esclusa - versione OEM ovvero senza nessun gioco in dotazione). Il fatto comunque che il processore 3DFX sia montato su altre 3 schede analoghe di prossima uscita, ma di costruttori diversi, è sicuramente una garanzia per la futura diffusione di questo potenziale standard.
Personalmente la consiglio a chi già possiede un computer "ninja" e ama i giochi 3D, siano essi spara-spara oppure simulatori di volo, o ancora giochi di corse ecc.

Una schermata di Tomb Raider della Eidos nella quale potete facilmente capire la differenza tra la Monster 3D e una normale scheda video.

Diamond Monster 3D

GARANTITO PG GAME PARADE

Ecco un elenco degli effetti hardware supportati dalla Monster 3D.

ZOOM IN

- **Texture modulation:** permette di ottenere effetti di luce sui poligoni grazie ad una correzione del colore.
- **Z-buffering:** questa funzione riduce la mole di lavoro del processore evitandogli di calcolare i poligoni nascosti e quindi non visibili.
- **MIP mapping:** assegna alle texture che ricoprono i poligoni differenti risoluzioni a seconda della loro posizione.
- **Bi-linear and advanced texture filtering:** si tratta di un effetto piuttosto sofisticato che elimina lo sgranamento dei pixel in primo piano.
- **Animated texture:** uno degli effetti più spettacolari, permette di assegnare un video ad una superficie 3D come se si trattasse di una texture.
- **Anti-aliasing:** è una tecnica di rendering che migliora la resa grafica dei poligoni.
- **Gouraud shading:** corregge il colore delle texture per ottenere effetti di luce simmetrici ed estesi.
- **Sub-pixel correction:** serve ad ottenere una corrispondenza precisa tra i vari poligoni eliminando così spiacevoli effetti tipo crepe nere o sovrapposizioni.

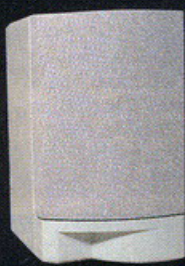
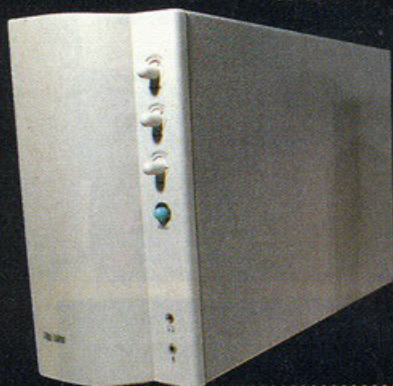
Tecnicamente imbattibile.

- Prezzo non accessibile a tutti.
- C'è da vedere se diventerà lo standard definitivo.

LCS-2412

Casse acustiche: primo atto!

a cura di Alberto FAlchi

Le casse acustiche, spesso sottovalutate da utenti e negozianti, rappresentano ormai un indispensabile accessorio: la maggior parte dei PC è infatti accompagnata solo da un paio di diffusori passivi (cioè non amplificati) che riproducono con scarsa fedeltà i suoni generati dalle schede audio. Per molti questo non è un grosso problema, ma se fate parte di quelle persone che come me o AFC si dilettano a fare musica col computer, oppure volete ottenere il massimo grado di coinvolgimento dal vostro videogioco preferito, fareste bene a riflettere sull'acquisto di questo sistema composto da un amplificatore, due speakers e un cattivissimo sub-woofer: vi assicuro che dopo aver provato questo qualsiasi altra cosa vi sembrerà inadatta per il vostro fido PC. Iniziamo col dire che la riproduzione delle basse frequenze è qualcosa di davvero fantastico, anche tenendo il volume molto basso è possibile godere a pieno dei suoni riprodotti dal sub-woofer (che vi consiglio caldamente di tenere per terra, a meno che non vogliate sentire la scrivania tremare). Per quanto riguarda la riproduzione delle frequenze più alte invece sono rimasto un pò deluso dalla resa degli speaker, molto meno potenti rispetto al woofer, anche se comunque la qualità è nettamente superiore a quella della maggior parte dei diffusori presenti sul mercato. Questo succede perché per tenere le casse attaccate al monitor senza creare campi magnetici che possano influire sulla qualità dell'immagine, bisogna necessariamente tenere bassa la potenza. E' comunque possibile attaccare qualsiasi tipo di diffusore all'amplificatore, in modo da rimediare a questo inconveniente, che comunque non penalizza eccessivamente il sistema. Come ho già detto, le casse vanno fissate al monitor attraverso uno speciale supporto fornito nella confezione, risparmiando così parecchio spazio sulla scrivania.

LCS-2412

- Riproduzione dei bassi davvero stupefacente.
- Possibilità di collegare due sorgenti stereo e una mono (il microfono di solito) all'amplificatore.
- Occupazione di spazio sulla scrivania davvero minima.

- riproduzione dei toni alti non all'altezza del sistema.

HALIFAX (tel. 02/413031)

LCS-600

Casse acustiche: secondo atto!

a cura di Alberto Falchi

Poche righe fa vi ho parlato di un sistema di diffusori davvero eccezionali, dedicato sopratutto a coloro che utilizzano il computer per applicazioni musicali e ai fanatici di videogiochi, e in generale a coloro che intendono sfruttare al meglio il proprio sistema multimediale.
Ma se non vi interessa tutto questo, e le casse vi servono solamente ad ascoltare i CD mentre utilizzate il computer per mantenere la contabilità familiare, o non avete intenzione di spendere capitali in questo tipo di periferiche, potete ripiegare su questi piccoli diffusori attivi. Pur non arrivando neanche lontanamente al livello del modello recensito prima, si nota subito un grosso salto di qualità rispetto ai diffusori che di solito vengono forniti a corredo dei PC multimediali. Sullo chassis di una delle due casse si trovano tre pulsanti, uno per controllare il volume dei diffusori e gli altri due per esaltare i bassi e gli alti, oltre a una presa jack per collegare le cuffie (utile se il cavo di queste ultime è troppo corto per attaccarlo all'apposita uscita della scheda sonora). Sul retro invece troviamo il vano per le batterie e un connettore per poter collegare un'amplificatore da sei volt, che però deve essere acquistato separatamente, cosa che vi consiglio di fare se non volete rischiare di sentire la vostra scheda sonora tacere all'improvviso a causa dello scaricarsi delle pile.
Un acquisto indubbiamente consigliato a chi vuole sfruttare le capacità sonore del proprio computer senza però svuotare eccessivamente il portafoglio.

LCS-2412

- Prezzo estremamente ridotto.
- Tasti per "pompare" alti e bassi.
- Dimensioni contenute.

- Non adatti a chi pretende grosse "emozioni" sonore
- Alimentatore non fornito a corredo.

HALIFAX (tel.02/413031)

Addio 486

Lo sanno tutti, ma nessuno ha il coraggio di dirlo ad alta voce: il 486 è morto. E' un'affermazione pesante giustificata dai fatti così come dimostra una recente inchiesta condotta dal sito Internet Gamesmania. Questi signori hanno testato vari giochi su diverse macchine (486 e Pentium) e i risultati sono più che espliciti: la maggior parte degli ultimi giochi gira SOLO su un Pentium. La cosa che poi dovrebbe far riflettere è che per molti di questi giochi i requisiti minimi dichiarati sono al di sotto di quelli reali e così magari può capitare di comperare un gioco per 486, che si rivela in seguito ingiocabile o addirittura non parte proprio. Più volte mi sono chiesto perché i giochi nuovi, anche quelli apparenterete più semplici abbiano requisiti minimi così proibitivi. La risposta proposta da Gamesmania con la quale concordo è che sia più facile e meno dispendioso non ottimizzare il codice per i 486. Mi spiego: quando un programmatore realizza un gioco capita che utilizzi più volte determinate serie di istruzioni. In fase di compilazione è possibile, dedicando parecchie ore a questa operazione, ottimizzare il codice in modo tale che le stringhe doppie compaiano una sola volta e siano richiamate dal programma di volta in volta. Questo è quello che capitava quando ancora non c'erano i Pentium e i giochi venivano realizzati per computer 386 e 486 con degli evidenti limiti di risorse. Oggi invece quasi tutti hanno un Pentium e piuttosto che spendere mesi di lavoro e denaro per ottimizzare il codice dei giochi, le software house preferiscono alzare i requisiti minimi. Si può del resto biasimarli? La cosa certa è che in questo modo noi ci troviamo in mano dei prodotti che a mala pena girano su dei Pentium 90 con 8 Mega di RAM e che per funzionare a dovere necessitano di almeno un Pentium 166 con 16 (o 32!) MB di memoria.
Anche Windows 95 ha contribuito notevolmente all'innalzamento delle specifiche tecniche dei giochi in quanto il solo sistema operativo utilizza gran parte della RAM e una percentuale delle operazioni del processore. Quello che viene spontaneo chiedersi è se veramente valga la pena spendere soldi nello sviluppo di nuovi processori, quando basterebbe programmare meglio! Il mercato dell'hardware infatti deve il suo sviluppo ai videogiochi, non è certo per battere una tesi o per tenere la contabilità che dobbiamo utilizzare un computer "ninja", per queste operazioni basta infatti un 486 con Windows 3.1. Insomma, l'impressione che mi sono fatto è che ci troviamo in un circolo vizioso: i giochi richiedono hardware di alto livello, noi giocatori miglioriamo il nostro PC e i programmatori vedendo che oramai tutti hanno i nuovi processori, pensano già a fare i giochi con queste specifiche minime cosicché quando il gioco esce richiede un computer ancora migliore e noi dobbiamo mettere nuovamente mano al portafoglio. Poi adesso ci sono anche le schede 3D, il nuovo processore MMX di Intel e un sacco di nuovi componenti di cui si conosce ben poco, ma che già dichiarano di avere il pieno supporto da parte delle maggiori software house. Pensate alle console, ad esempio il Playstation. A livello di hardware è certamente una macchina di alto livello, ma la componentistica risale a due anni fa e si calcola che la console non verrà rimpiazzata prima del 1998. Quattro anni di vita quindi in cui i programmatori hanno modo di imparare a sfruttare tutte, ma proprio tutte, le caratteristiche della console... e infatti i giochi che escono oggi per Playstation fanno tranquillamente concorrenza a quelli di un qualsiasi Pentium per quanto "pompato" possa essere! La critica naturale che si può fare al mio ragionamento è che acquistando una console adesso la dovremo buttare tra meno di due anni e su questo non c'è dubbio, ma la spesa è di gran lunga inferiore a quella di un qualsiasi upgrade a un computer. Chiudo questo articolo con la speranza che i programmatori si ravvedano e inizino a capire che a noi giocatori non bastano le presentazioni con video digitale e la grafica in alta risoluzione, per renderci soddisfatti ci vogliono dei bei giochi, programmati bene e divertenti. Non mi sembra di chiedere molto. Voi cosa ne pensate?

VELOCITÀ MAGICA

3D, WINDOWS & VIDEO

MATROX MYSTIQUE®

Matrox Mystique, l'acceleratore grafico completo per l'azienda, l'ufficio e la casa, di facilissima installazione, offre super efficienza ai programmi in Windows 2D e 3D, sequenze video rapide e di ottima qualità alle applicazioni multimediali, emozioni incredibili all'intrattenimento sul PC.

Matrox Mystique ha caratteristiche uniche: chip MGA 1064SG a 64 bit, bus PCI ottimizzato, veloce memoria SGRAM, RAMDAC a 170 MHz, colori reali a 1280 x 1024 fino a 85 Hz, risoluzione fino a 1600 x 1200 non interallacciata a 65 Hz, super VGA a 32 bit, una solida dotazione di driver ed utilità per Windows 95.

Tecnologie avanzate per il 3D texture mapping garantiscono un supporto entusiasmante al mondo dei videogiochi sia DOS che Windows (tutti i migliori giochi 3D si giovano dell'eccezionale velocità fornita dal PCI Bus Master di Matrox: entra nel Mystique Gamer's Club in www.matrox.com/mga/3Dgaming.htm ed avrai una bella sorpresa!).

Matrox Mystique arriva nelle versioni a 2MB (espandibile a 4) e 4MB, insieme ad una fantastico corredo software per 3D Web browser, lettura MPEG oltre a 3 entusiasmanti nuovi videogiochi.

Con Matrox Mystique il sistema multimediale è già pronto per il futuro. Aggiungi Rainbow Runner e scopri il nuovo eccitante universo del video digitale: decodifica hardware MPEG, ingresso video da sorgenti esterne, uscita video TV compatibile, sintonizzazione TV sul PC, e molto altro ancora!

Velocità magica, prezzo magico. *Lire 319.000 (IVA compresa) per la scheda a 2MB e Lire 399.000 (IVA compresa) per la scheda a 4 MB (prezzi suggeriti di vendita).*

Agenzia italiana di Matrox Graphics Inc.
3G electronics s.r.l.
Via C. Boncompagni, 3b - 20139 Milano
Tel. (02) 55212483 - Fax (02) 57301343
BBS: (02) 57301353
email: 3gelectronics@treg.it

http://www.matrox.com/mga

SOFTWARE E GIOCHI IN DOTAZIONE

DESTRUCTION DERBY 2

MECHWARRIOR 2